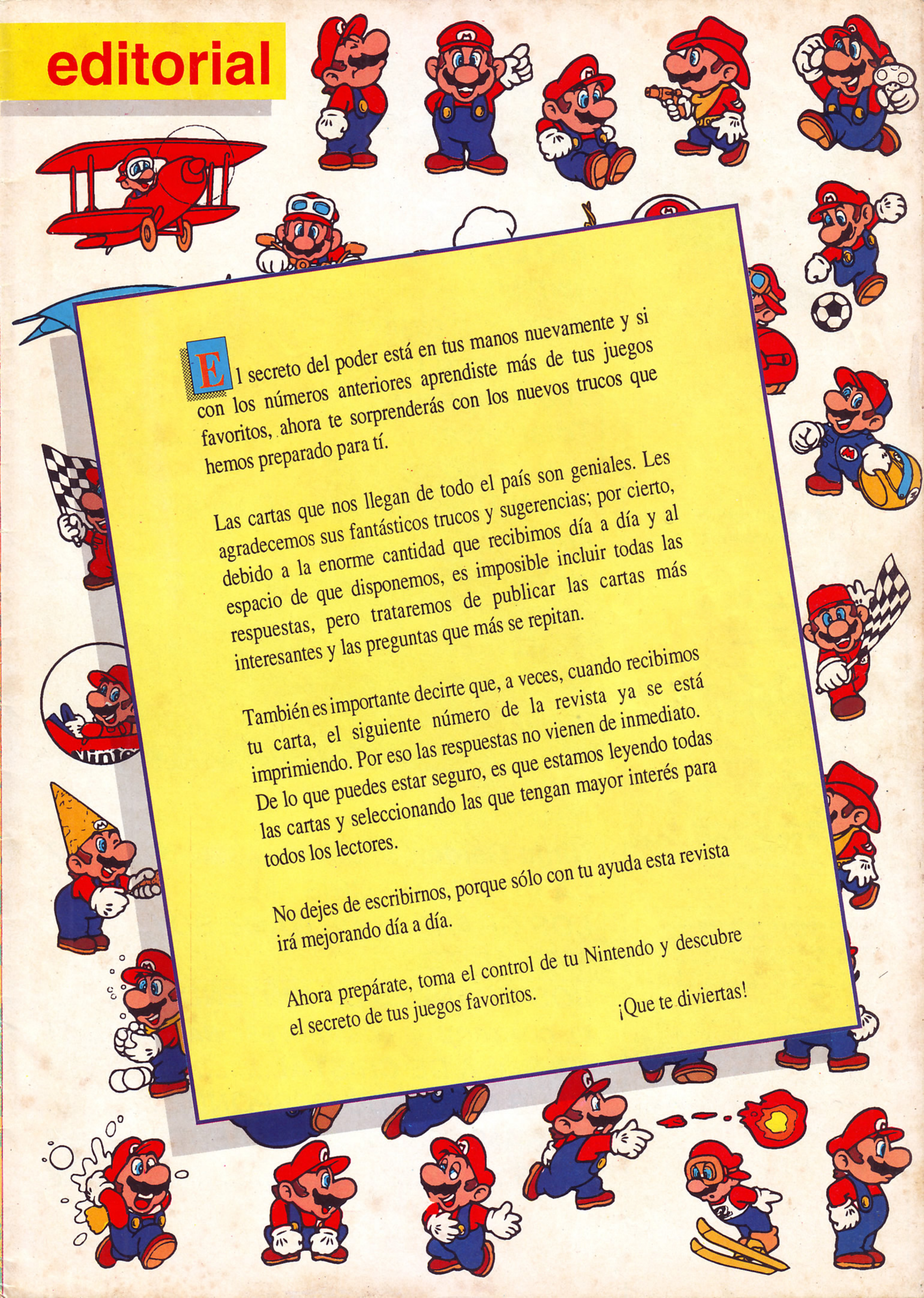

CLUB
Nintendo®
3
TODO SOBRE LOS SIMPSON
CURSO
Nintensivo
• ZELDA
• TOTAL RECALL
• PILOTWINGS
MAPAS SECRETOS de ZELDA III
ADEMAS:
¡TRUCOS, CLAVES Y SECRETOS DE TUS JUEGOS FAVORITOS!
Chile $ 800
09203
7 806640 035012
¡¡ESPECIAL!! JUEGOS ELECTRONICOS
MATT GROENING

editorial



El secreto del poder está en tus manos nuevamente y si con los números anteriores aprendiste más de tus juegos favoritos, ahora te sorprenderás con los nuevos trucos que hemos preparado para tí.

Las cartas que nos llegan de todo el país son geniales. Les agradecemos sus fantásticos trucos y sugerencias; por cierto, debido a la enorme cantidad que recibimos día a día y al espacio de que disponemos, es imposible incluir todas las respuestas, pero trataremos de publicar las cartas más interesantes y las preguntas que más se repitan.

También es importante decirte que, a veces, cuando recibimos tu carta, el siguiente número de la revista ya se está imprimiendo. Por eso las respuestas no vienen de inmediato. De lo que puedes estar seguro, es que estamos leyendo todas las cartas y seleccionando las que tengan mayor interés para todos los lectores.

No dejes de escribirnos, porque sólo con tu ayuda esta revista irá mejorando día a día.

Ahora prepárate, toma el control de tu Nintendo y descubre el secreto de tus juegos favoritos.

¡Que te diviertas!

SUMARIO

CLUB NINTENDO
Año 1 No. 3 Noviembre 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez/José Sierra

Producción:
Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina/ Adrián Carbajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial:
Editor: Jorge Barrera. S.
Diseño en Computación: Helio Galaz G.

Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Av. El Golf Nº243, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente de Ventas: Claudia Vidal. Ejecutiva de cuentas: Verónica Espinoza. Gerente de Producción: Fernando Ureta. Coordinación: Iván Avila., Editorial vanidades S.A., Perú Nº263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Carlos Alberto Magurno. Distribuidores: Chile, Distribuidora Alfa S.A., Argentina, distribuidor en Capital :Vaccaro Sánchez y Cía.S.A., Moreno Nº794 (1091). Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Santa Magdalena Nº541 (1277), Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Noviembre 1992.
Chile recargo por flete (I,II,XI,XII Regiones) $ 15

WOLVERINE™

X-MEN®

¡EN UNA MEGA BATALLA VS. SABRETOOTH™ Y MAGNETO™!

Atrapado por sus archienemigos en una isla desierta, Wolverine ahora debe enfrentar la batalla de su vida.

Poderes mutantes, incluyendo su habilidad curativa regenerativa, su esqueleto de Adamantium y sus filosas garras retráctiles, hacen de Wolverine un terrible adversario, pero... ¿Finalmente ha llegado a su combate contra Sabretooth y el diabólico Magneto? Al calor de la batalla, sus amigos Hombres X,® Havok™, Jubilee™ y Psylocke™ harán la diferencia.

Prepárate para la batalla de los Hombres-X más excitante e impredecible de todas.



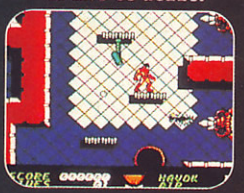
¡Saca tus mortales garras de Adamantium en momentos difíciles!



Con el aparato de Psylocke llama a Havok cuando tu energía esté baja.



Tu habilidad acuática te ayudará... hasta que tu aire se acabe.



¡Entra en la fortaleza impenetrable a buscar a Sabretooth!



¡Que no te absorban las cabezas metálicas de Magneto!

LJN LTD.®





TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Yo me llamo Fidel, me gusta mucho el Nintendo. Tengo juegos bonitos como Teenage Mutant Ninja Turtles I y Robo Warrior. En este juego no hay problema de nada, pero en Tortugas, sí, verán: Estaba yo jugando cuando por buena suerte hice pedazos el tecnódromo Guardián. Pero lo peor fue dentro, pues pensando que podría encontrar fácilmente a Shredder me di cuenta que era un laberinto. Me iba de un lado a otro hasta que me eliminaron. No quise continuar porque pensé que por más que quisiera no lo encontraría, por eso cuando salió esta revista pensé: "Les escribiré, estoy seguro de que me ayudarán".
¿Cómo puedo encontrar a Shredder?

Fidel O. Correa G.

Antes que nada felicidades porque has llegado muy lejos en este juego que, la verdad, no es tan fácil. Estás ya muy cerca de conquistarlo. Estuvimos a punto de incluir en este número un Curso Nintensivo porque hay muchos amigos mucho más atrasados que tú, pero tu carta nos hizo pensar en que el mejor tip, secreto y estrategia que te podemos dar para este juego o cualquier otro, e incluso para toda tu vida, es que no te des por vencido. Sigue tratando, haz mapas y desarrolla tus estrategias. Esperamos que pronto nos escribas diciéndonos que ya lo terminaste. De todas formas te prometemos un Curso Nintensivo de Tortugas I muy pronto ¡Ah! y mientras te invitamos a leer en este número "El Control de los Profesionales".



Yo soy Gilberto Reynoso y quisiera preguntar si los cartuchos del Nintendo son compatibles con los del Súper Nintendo.

Gilberto Reynoso M.

Quisiera hacerles algunas preguntas:
¿Qué pasará con las personas que tienen el sistema NES ahora que salió el Súper NES?
¿Los títulos del Súper NES son exclusivos para este equipo o habrá títulos como Simpsons, T.M.N.T., Batman, Contra, etc.?

MANUEL Salgado S.

El NES y el Súper NES son 2 sistemas distintos y por tanto los juegos de uno no "le quedan" al otro; sin embargo, si tu tienes el Nintendo (NES) seguirás disfrutando de muchos juegos que se harán exclusivamente para este sistema por muchos fabricantes que saben cuántos millones de equipos como el tuyo hay por todo el mundo. Estos juegos serán cada vez más creativos y mejor hechos. Es como el autostereo de un automóvil. Aunque ya salió el Compact Disc no quiere decir que ya no habrá audio-cassettes para tu autostereo.
En cuanto al Súper Nintendo todos esos títulos que mencionas y muchos más saldrán con los sensacionales gráficos y el espectacular sonido de este equipo (ve la sección Bola de Cristal).



No olvides enviar tus cartas con preguntas y dudas a Dr. Mario.
Recuerda que en cada número de nuestra revista Club Nintendo iremos aclarando tus dudas o acogiendo las sugerencias que favorezcan a todos nuestros lectores.

¡AQUI ESTAN LOS MEJORES!



RANKING DE LOS MAESTROS

Nintendo®

SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

¡TU NOMBRE TAMBIEN PUEDE ESTAR EN EL RANKING!
Envía una fotografía donde aparezca el puntaje obtenido en el juego y tus datos personales.

RANKING DE LOS MAESTROS

NES®

1º	SNAKE RATTLE'N ROLL	Arturo Escobar Venegas
2º	BATMAN II	Marcela Fuentes Astudillo
3º	SUPER MARIO BROS. 2	Francisco Retamales Vera
4º	BATTLETOADS	Alejandro Echeverría
5º	MEGA MAN 3	Guillermo Rodriguez Boos
6º	T.M.N.T	Mauricio Donoso Marín
7º	THE SIMPSONS	Claudio Randón Soler
8º	LITTLE MERMAID	Leonel Gleisner Parada
9º	TINY TOONS	Leonor Ansaldi Veronni
10º	THE SIMPSONS II	Rolando Guiraldes Pieguer

SUPER NES®

1º	SUPER MARIO WORLD	Osvaldo Ríos Manterola
2º	SUPER CASTLEVANIA IV	Elena Hurtado Tello
3º	DARIUS TWIN	Nicolás Lastarria Robles
4º	PILOTWINGS	Marcelo Ferrer Parada
5º	SUPER TENNIS	Maria Lahsenn Valderrama
6º	FINAL FIGHT	Fernando Espinoza Díaz
7º	ROCKETEER	Alejandro Williamson Lewis
8º	SUPER BASES LOADED	Carolina Madrid Noriega
9º	SUPER SMASH TV	Angel Gallardo Trujillo
10º	D-FORCE	Rolando Vergara Brunett

GAME BOY®

1º	WORLD CUP	Claudio Leon Santelices
2º	TETRIS	Julio Rozzi Ramírez
3º	OPERACION C	Felix Aranda Echeverría
4º	SPIDERMAN	José Maria Hurtado Berger
5º	T.M.N.T	Sergio Orellana Villalón
6º	MEGA MAN II	Patricio Torrealba Soberón
7º	SUPERMARIOLAND	Antonio Olavarría Zavala
8º	METROID	José del rio Velásquez
9º	FACE BALL 2000	Esteban Novoa Castillo
10º	THE SIMPSONS	Laura Valdivia Ramírez

Editorial Andina: Av. El Golf # 243 • Las Condes • Santiago

CURSO

Nintensivo

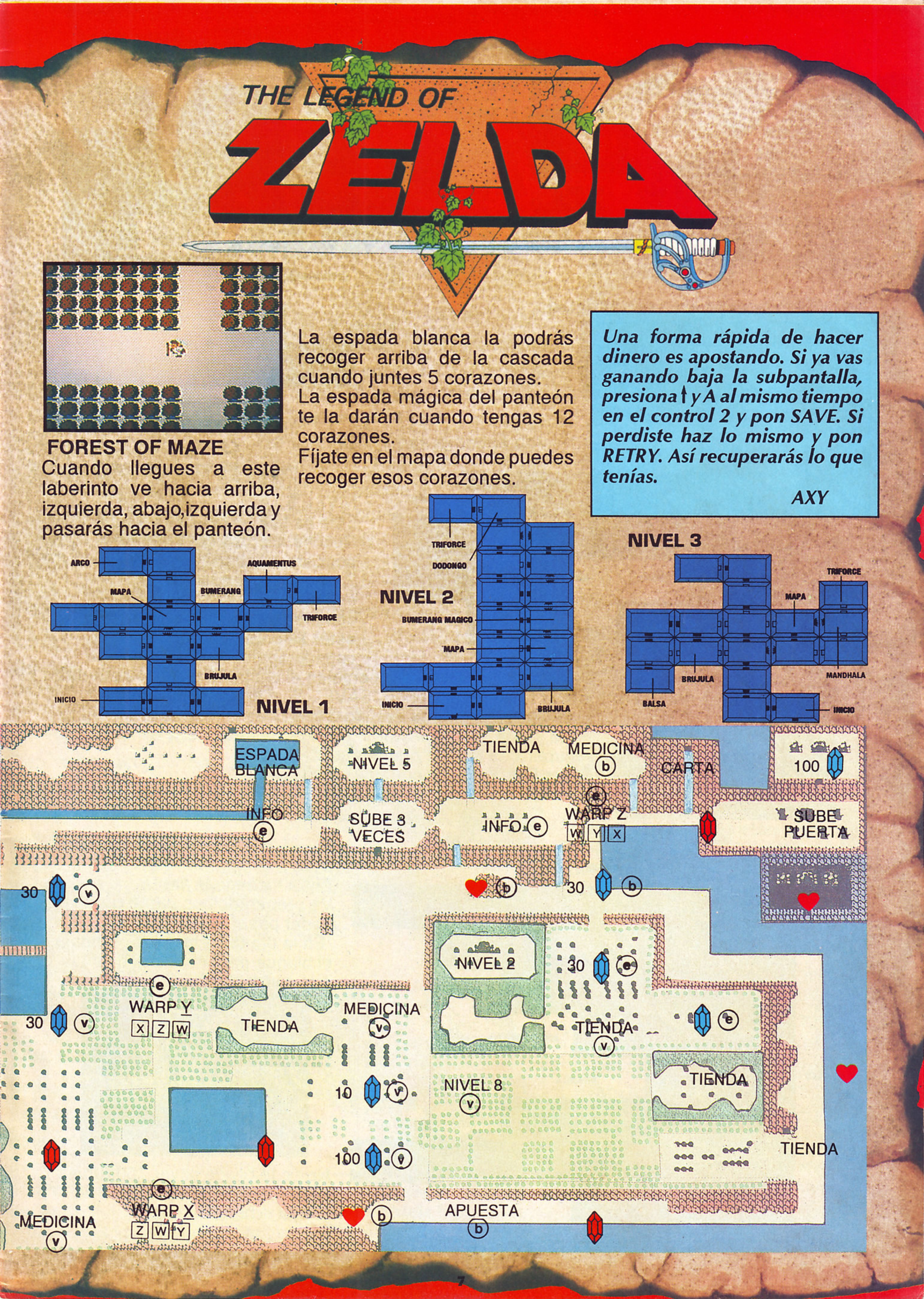


El camino es largo. Aún con este Curso Nintensivo rescatar a Zelda no será fácil. Recurre a tu astucia y destreza y sólo en casos de emergencia consulta esta guía. Así es que ¡Acaba con Ganon y restablece la paz en Hyrule! Cuando lo logres tendrás que enfrentar un nuevo reto... tú solo.

- ⓥ Usa la vela
- ⓑ Usa bombas
- ⓕ Usa la flauta
- ⓔ Empuja tumbas, rocas o soldados
- ♥ Contenedor de corazón
- Recoge rubíes (rubí azul)
- Paga rubíes (rubí rojo)

La carta que obtienes te servira para mostrarla y poder comprar pociones de vida.
En cuanto tengas 250 rubíes compra el anillo azul que reduce el daño que te hacen tus enemigos a la mitad.

MEDICINA
NIVEL 9 ⓑ
TIENDA ESCUDO 90 ⓑ
APUESTA ⓑ
ⓑ
APUESTA ⓑ
ESPADA MAGICA ⓔ
NIVEL 6
ⓔ WARP W Y X Z
BRAZALETE DE PODER
TIENDA
TIENDA ESCUDO 90 ⓑ
MEDICINA ⓑ
MEDICINA ⓑ
TIENDA ANILLO 250 ⓔ CARNE 60
NIVEL 1
NIVEL 7 ⓕ
TIENDA
NIVEL 4
TIENDA ESCUDO 90 ⓥ
ⓥ
10 ⓥ
30 ⓥ
FOREST OF MAZE
100 ⓥ
MEDICINA
TIENDA
30
INFO
30 ⓑ
NIVEL 3
INFO
APUESTA ⓑ

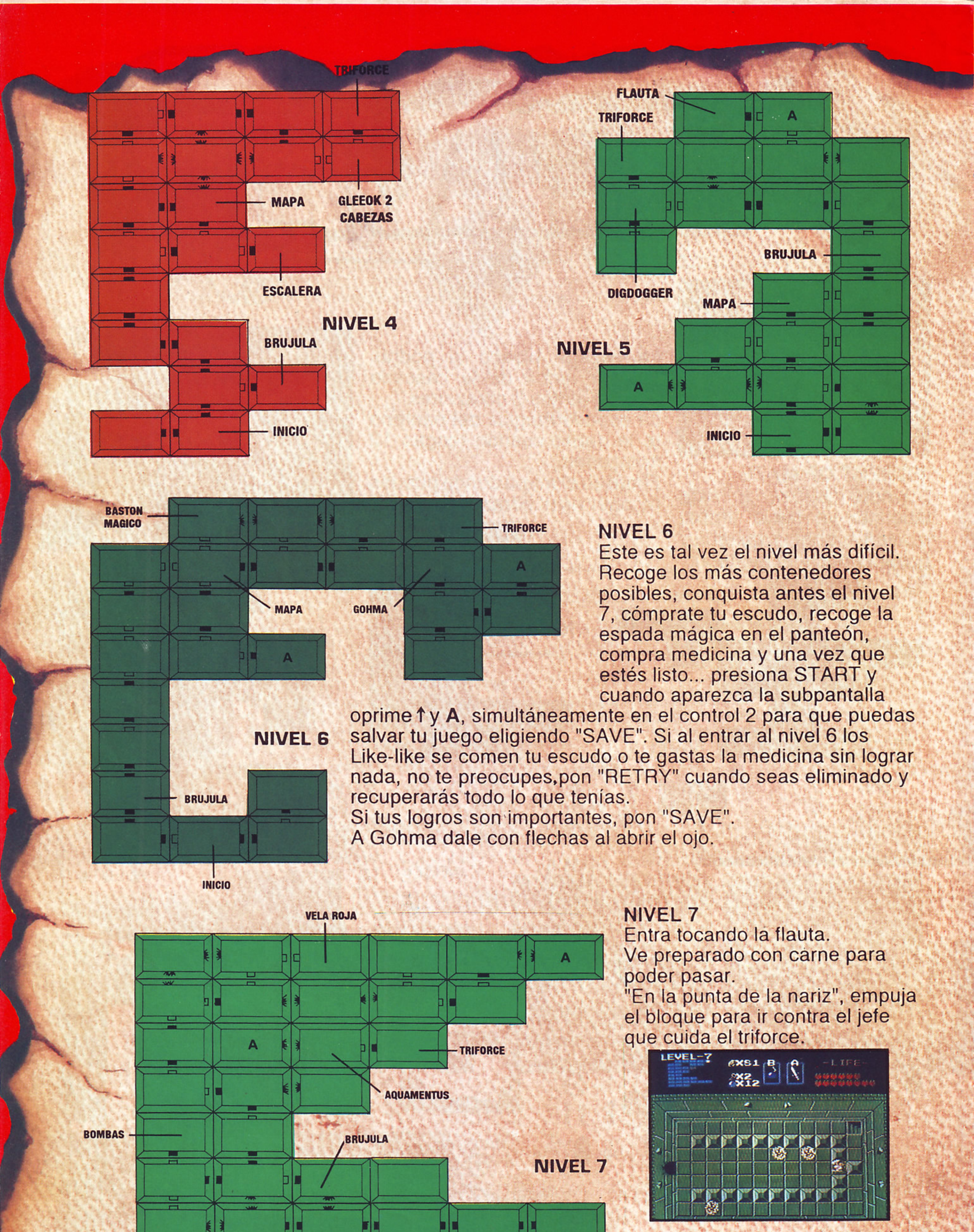


Cuando llegues a este laberinto ve hacia arriba, izquierda, abajo,izquierda y pasarás hacia el panteón.

La espada blanca la podrás recoger arriba de la cascada cuando juntes 5 corazones.
La espada mágica del panteón te la darán cuando tengas 12 corazones.
Fíjate en el mapa donde puedes recoger esos corazones.

Una forma rápida de hacer dinero es apostando. Si ya vas ganando baja la subpantalla, presiona ↑ y A al mismo tiempo en el control 2 y pon SAVE. Si perdiste haz lo mismo y pon RETRY. Así recuperarás lo que tenías.

AXY



NIVEL 6

Este es tal vez el nivel más difícil. Recoge los más contenedores posibles, conquista antes el nivel 7, cómprate tu escudo, recoge la espada mágica en el panteón, compra medicina y una vez que estés listo... presiona START y cuando aparezca la subpantalla oprime ↑ y **A**, simultáneamente en el control 2 para que puedas salvar tu juego eligiendo "SAVE". Si al entrar al nivel 6 los Like-like se comen tu escudo o te gastas la medicina sin lograr nada, no te preocupes,pon "RETRY" cuando seas eliminado y recuperarás todo lo que tenías.

Si tus logros son importantes, pon "SAVE".

A Gohma dale con flechas al abrir el ojo.

NIVEL 7

Entra tocando la flauta.

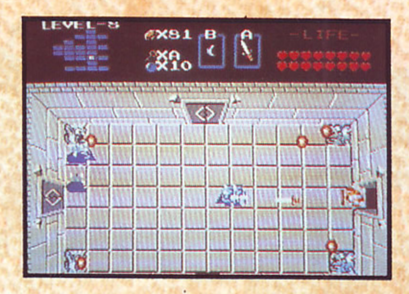
Ve preparado con carne para poder pasar.

"En la punta de la nariz", empuja el bloque para ir contra el jefe que cuida el triforce.

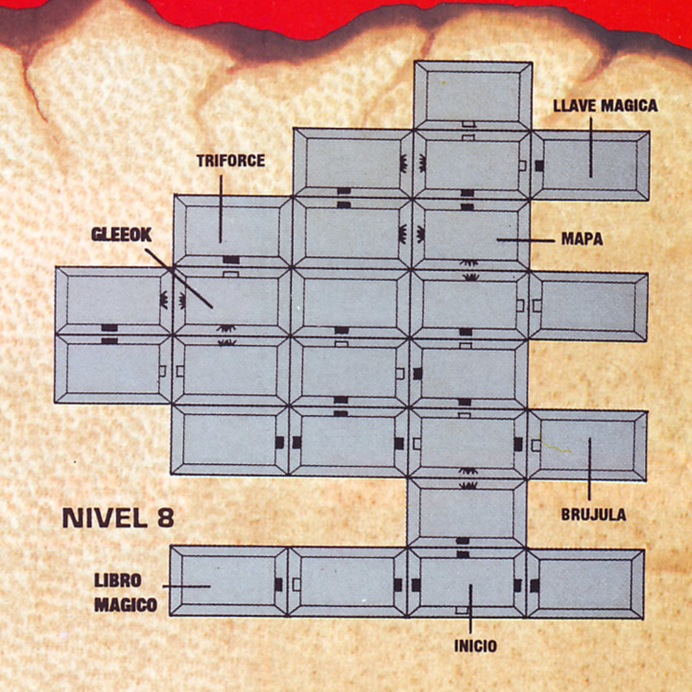
No se te olvide llevar 100 rubíes para comprar la posibilidad de cargar 4 bombas más.

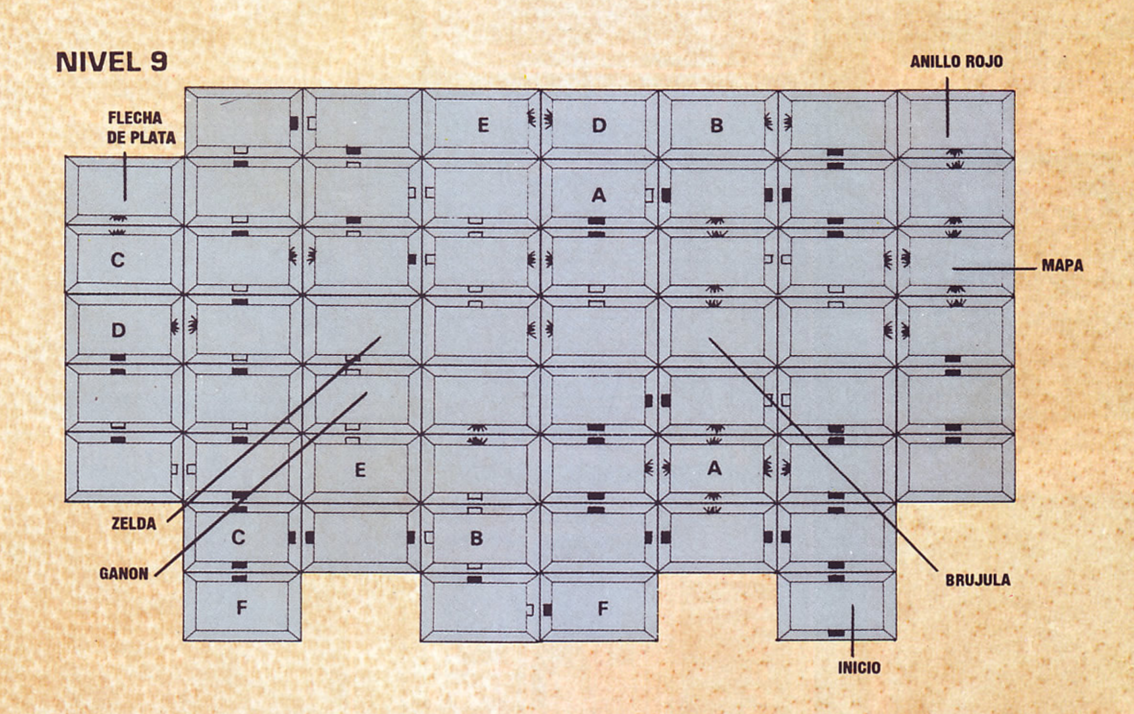
NIVEL 8

Muchas puertas estarán cerradas hasta acabar con todos los enemigos del cuarto, y muchos pasajes más se abrirán sólo con bombas. Con un poco de paciencia desde la puerta podrás atacar.



En este nivel recogerás la llave mágica y el libro para poder lanzar fuego.

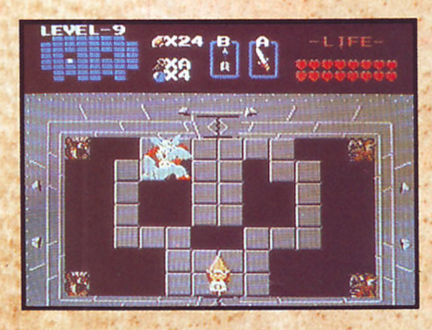




NIVEL 9

Para poder llegar hasta Ganon hay muchos pasadizos que se interconectan. Trata de recoger antes que nada el anillo rojo para que el daño que te hacen se reduzca a la mitad y entra cargado de medicina.

Acaba con Ganon usando flechas de plata cuando esté a la vista.



Esta es una de las pocas fotos que Ganon se ha dejado tomar.

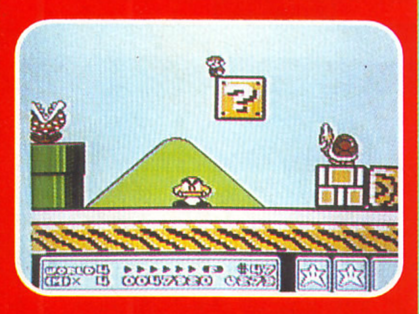
Ahora que has rescatado a Zelda empieza un nuevo reto; Salvo el nivel 1 todo ha cambiado de lugar. Ve a conquistarlo y a rescatar definitivamente a la princesa Zelda.

Si quieres entrar directamente al segundo reto sin terminar el primero, al registrarte pon el nombre ZELDA.

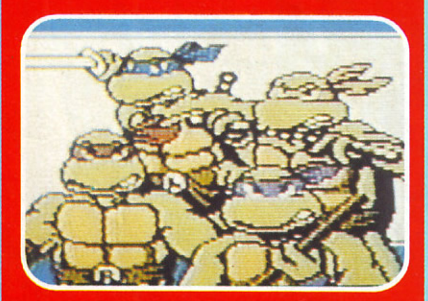


Los GRANDES de Nintendo®

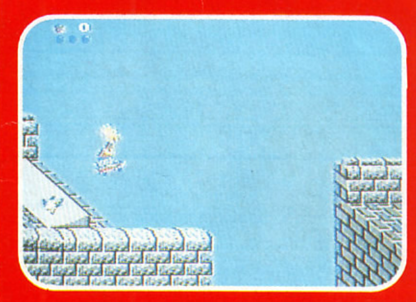
FAVORITOS



1.-SUPER MARIO 3



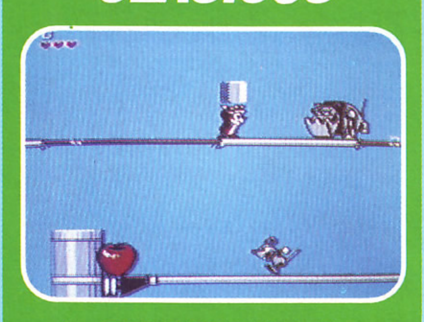
2.- T.M.N.T. III



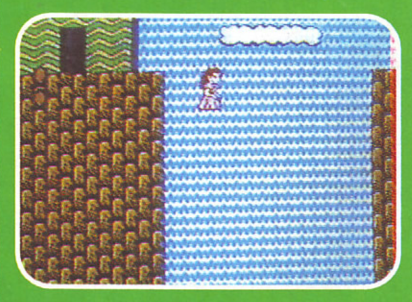
3.- SIMPSONS 2

4.-TINY TOONS
5.-LITTLE MERMAID
6.-BATTLETOADS
7.-MEGA MAN 4
8.-BASES LOADED 3
9.-FLINTSTONES
10.-TECMO SUPER BOWL

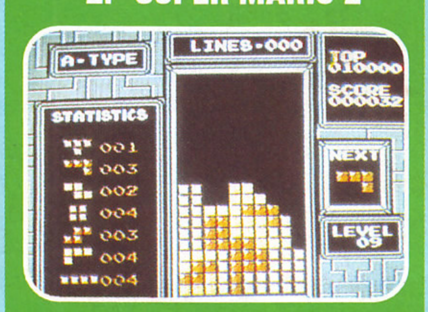
CLASICOS



1.- RESCUE RANGERS



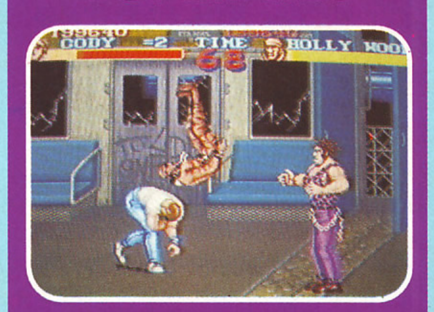
2.- SUPER MARIO 2



3.- TETRIS

4.-WORLD CUP SOCCER
5.-PUNCH OUT
6.-RAD RACER
7.-DUCK TALES
8.-SUPER C
9.-GOAL
10.-BUGS BUNNY B. B.

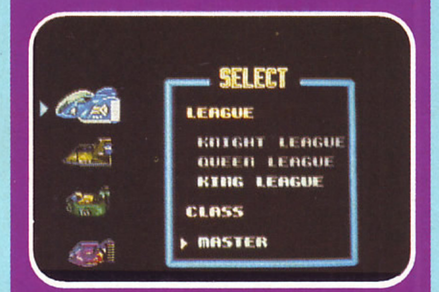
SUPER NES



1.- FINAL FIGHT



2.-SUPER CASTLEVANIA IV



3.- F-ZERO

4.-ZELDA III
5.-U.N. SQUADRON
6.-SUPER SMASH TV
7.-SUPER BASES LOADED
8.-SUPER TENNIS
9.-ULTRAMAN
10.-PILOTWINGS

el control de los PROFESIONALES

por: SPOT y AXY

¿Sabes que es lo más importante para disfrutar tus juegos de Nintendo? ¡No enojarse!

Cuando nosotros empezamos a jugar nos enojábamos y ¿qué ganábamos? Nada, lo que hicimos fue ser más observadores y establecimos como estrategia ante un jefe difícil de vencer, que al llegar a él no nos importaría perder; lo que íbamos a hacer era observar sus movimientos, analizar su ataque y fijarnos cuál era su punto débil, para que a la próxima vez tuviéramos más oportunidad de vencerlo.

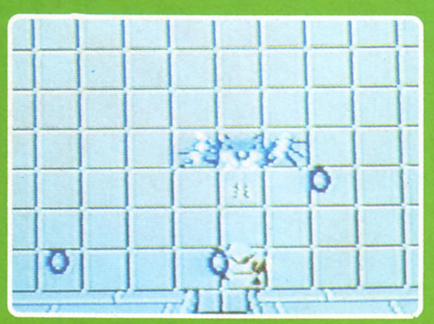


Terminar el nivel 20 High no es imposible.

Esto es muy importante cuando no puedes pasar un jefe o una escena en general, porque si te enojas y arrojas tu control, lo único que ganarás será descomponerlo y de todas formas no pasarás el reto.

Todos los jefes llevan una secuencia de ataque y siempre tienen un punto débil o una arma especial que los hace vulnerables.

En los videojuegos, y en muchas otras cosas, la observación es básica. Como ya te habrás dado cuenta, por ejemplo, existen jefes que al brillarles los ojos o todo su cuerpo, nos indican que atacarán o también podrá ser una señal de que podemos atacarlos sin mucho riesgo.



A Gohma, en Zelda, lo eliminas con flecha cuando abra el ojo.

También hay juegos con laberintos como Zelda, que en algún momento pueden desanimarte a continuar, pero aquí es cuando debes tranquilizarte y planear una estrategia razonable que te permita avanzar.

Todos los juegos tienen su grado de dificultad y el que para unos es sencillo para otros no lo es, así que fíjate en cada detalle, haz mapas, apunta tus observaciones y adelante.

Procura no estar tenso, porque esto te hace enojar más fácilmente. No hagas mucha fuerza en tu control sino más bien trata de relajarte y esto te dará tranquilidad para triunfar en tus juegos.



Hay lugares donde las balas nunca te alcanzarán.

Si pierdes y te enojas al jugar con amigos o familiares, todos pensarán que no sabes perder y no querrán jugar contigo.

Demuéstrales que un buen jugador de Nintendo sabe ganar, pero también sabe perder.

Recuerda: No te enojes, mejor diviértete.

CURSO Nintensivo

¡Hola viejo! Aquí Bart Simpson con una misión secreta para ti y para mí; debemos salvar a Springfield de una invasión de seres espaciales que están por todos lados, desde las calles hasta la planta nuclear. Su lema es "Primero Springfield, después el mundo".
De nuestra habilidad depende detener a estos seres verdes, así que empecemos a conocernos:

Movimientos de Bart

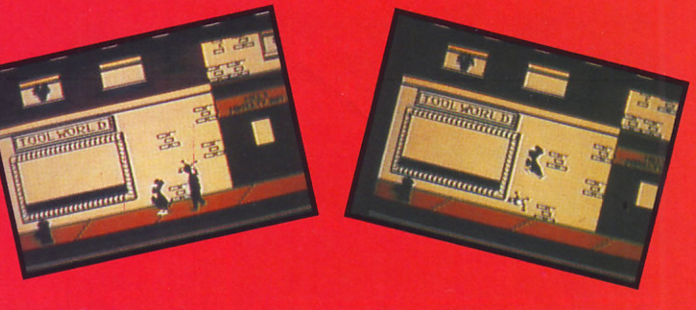
↑ ↓ Sube y baja escaleras y ascensores.

Botón **A**: Para que Bart brinque; entre más lo dejes presionado más alto brincará. Si lo dejas presionado cuando Bart está en el suelo, servirá para que corra más rápido.

Botón **B**: Con este botón Bart usará el arma principal, la cual cambia dependiendo de la escena.

Botón **A** + **B**: Bart da un súper salto.

Botones SELECT y START: Estos botones son muy importantes, ya que con ellos podrás usar todas las cosas que se encuentran en tu menú (como los lentes de Rayos X, las monedas, el imán, etc.) con SELECT escoges el accesorio que vayas a usar y con START lo usas. ¡Es muy importante que recuerdes esto!



A lo largo de las escenas saldrán personas que a simple vista parecen normales, pero ¡ojo!, ya que con mis lentes de Rayos X podremos saber quienes son terrestres y quienes son seres espaciales; cuando identifiquemos a un extraterrestre deberemos brincar sobre su cabeza para derrotarlo y con la moneda que suelta podremos ir formando el nombre de uno de mis parientes, los cuales nos podrán ayudar a vencer a los enemigos de cada escena. Bien, ya que sabemos lo básico es hora de empezar a trabajar...

ESCENA 1

Para invadir nuestra ciudad los seres extraterrestres necesitan, para crear una poderosa arma, todos los objetos de color morado, así que debemos desaparecer al menos 24 cosas moradas de las calles de Springfield. Manos a la obra.
Para pintar y tomar las cosas que están en las ventanas de arriba, debes subir primero por las ventanas grandes, después por la puerta y de ahí a la parte alta del gran ventanal.

Cosas que deben pintar:
- Todos los botes de basura.
- El anuncio del cine "Space Mutants 4".
- Bomba de agua de los bomberos.
- Las macetas.
- Los bebederos.



- Necesitamos oprimir el spray, sobre las cosas que vayamos a pintar, 2 segundos para que cambien de color.
- Con una moneda en el teléfono engañamos a Moe y cuando sale del bar le pintamos la camisa, pero cuidado, ya que se enojará y tratará de agarrarnos.
- Si nuestro tiempo llega a 400 ó a 200, del cine saldrá el pesado Flanders; también pintemos su camisa.
- Debes subir al pasto, donde está el letrero de Keep Off, y cuando salga el policía pintémoslo.

(*Aquí termina la sección de cosas por pintar)

THE SIMPSONS

Para obtener vidas en la primera escena haz lo siguiente:
-Brinca sobre el primer bote de basura con un salto largo y haciendo el control →
-Brinca entre el arbusto y la ventana de la casa que está junto al bar de Moe (la del tendedero).
- Cuando vayas en tu patineta y pases el octavo alien, brinca en el quinto arbusto.
-Arroja un cohete a la letra E del anuncio "kwirk-E-mart" y además obtendrás un sound test.
SPOT

En las calles de Springfield encontraremos tiendas en las que debemos comprar cosas que nos ayuden en nuestra misión, esta es la "lista de compras".

-En "Tool World": 1 key y 1 wrench.
-En "Mel's Novelity Hut": 1 Cherry Bomb y varios cohetes.
-En "Toys'n Stuff": 1 silbato y 1 imán.
Para usar el cohete: debemos seleccionarlo en nuestro inventario y presionar START, entonces aparecerá el cohete un poco adelante de nosotros; acércate a él con el fósforo que tenemos en ese momento para prenderlo, si se apaga el fósforo se habrá desperdiciado el cohete.



Estos objetos los vamos a usar así:
-Usar un cohete en el pájaro que está en la estatua de Jeremías Springfield.
-Usar un cohete en el anuncio de "Barney's Bowlarama".
-Usar un cohete por cada ventana morada de "Springfield retirement home".
-Usar la llave "Wrench" en la bomba de los bomberos que está afuera de "Tool World", para que el agua despinte la lona.
-Usar la "Cherry Bomb" con el pájaro que está en la ventana que dice "Pets".

Usa la llave en la puerta de la casa de retiro de Springfield (posiciónate entre los 2 marcianos azules) y te mandarán a la salida del bar de Moe.
Usa el silbato en la última ventana de la casa de retiro de Springfield y saldrá el abuelo Simpson arrojándote monedas.
SPOT

Además de esto, también debes...

- Caminar sobre el tendedero de ropa que se encuentra después del bar de Moe para tapar el caballito y la pelota que se encuentran en el patio; para alcanzarlo súbete por el teléfono.

- Derramar el tarro de pintura que se encuentra en la ventana de arriba de la tienda que tiene el anuncio de "Candy most dandy".

- Cuando hayas completado los 24 goals podremos avanzar para enfrentarnos contra el abusivo de Nelson. Para vencerlo fácilmente deberás rebotar hacia él las bolas de boliche que arroja Maggie o también tirarle globos con agua.

ESCENA 2

Ahora los invasores han cambiado sus ingredientes a sombreros, y el lugar donde podremos esconderlos es el centro comercial de Springfield. Para tomarlos o quitárselos a la gente debemos esperar a que pasen junto a nosotros y brincar (no olvides checar a los Aliens).



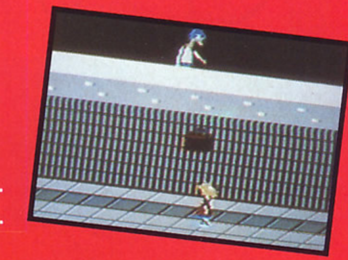
-Para poder pasar la parte del cemento fresco sin problemas, sólo párate en la segunda barra y brinca 3 veces.
-En algunos basureros saldrán monedas; al tomarlas y brincar otra vez en los mismos te darán más monedas o vidas.

En el segundo bote de basura del segundo piso, brinca repetidamente y sacarás 3 monedas, 4 sombreros, una invisibilidad, una vida y 4 extraños símbolos que te darán monedas;todo esto saldrá de 2 en 2, así que toma lo que salga y regrésate a brincar otra vez sobre el bote de basura para sacar lo demás. *AXY*



Cuando llegues a la parte de cemento fresco que está en el tercer piso, y brinques a la cuarta varita, saldrá una cabeza de Jeremías Springfield; regresa por ella y avanza lo más rápido que puedas para evitar muchos peligros

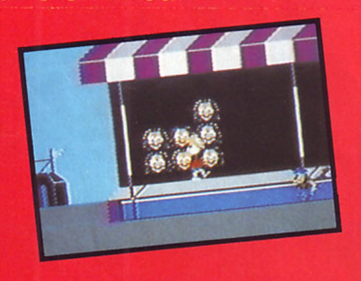
Para vencer al enemigo de la segunda escena debes brincar sobre las maletas que te lance para regresárselas y pegarle. No es difícil.

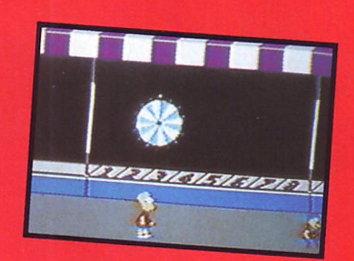


ESCENA 3

Bien amigo, ahora estos detestables seres han modificado su máquina para poder usar globos. ¡Es hora de ir al parque!, pero a reventar globos.

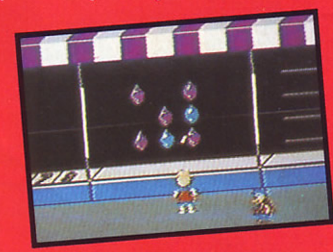
Para pegarles a las caras, colócate casi enfrente de ellas (un poco cargado a la izquierda, brinca y en lo más alto lanza la pelota para derribar 3 en línea.





Si escoges en el juego de Ruleta tu imán en los inventarios y juegas con él, podrás influir en los resultados para sacar las vidas más rápido.

Para los globos usa la misma técnica que con los payasos del principio, y los globos que pinches se te contarán como Goals.
El tiro al blanco es fácil, sólo apunta y dispara.

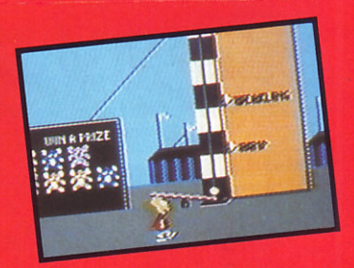


Con la honda podrás dispararle a los globos que van muy altos. A los globos que traen payasos colgándose es mejor dispararles por atrás.

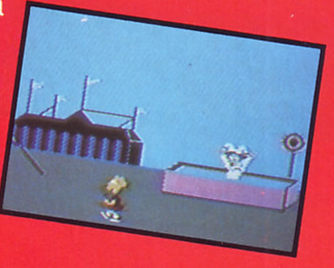


Si brincas desde la punta del trapecio a la base de la prueba de fuerza y sube la pelota hasta la campana, podrás obtener 3 monedas e invencibilidad; esto podrás repetir las veces que quieras, aunque primero dale con tu honda al niño que lanza las bombas.





Para vencer a este molesto payaso, sólo pégale al blanco con tu honda.

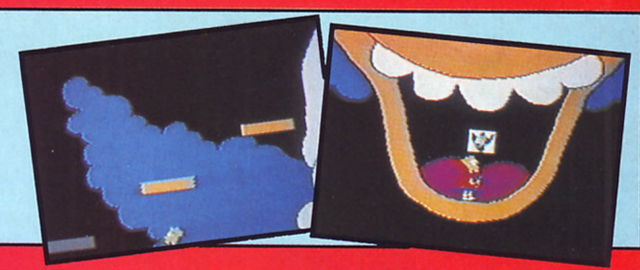


Para pasar por aquí deberás impulsarte con el aire que arrojan los tubos; estudia sus movimientos, brinca para poder alcanzarlos y quedar flotando en el aire y así alcanzar las bases rojas.

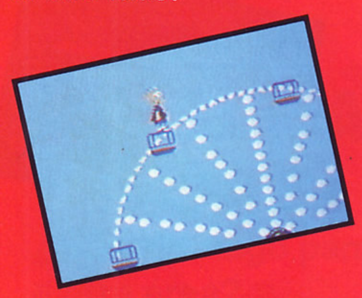


Si brincas a la boca de Krusty el payaso,no te caerás, obtendrás una vida; si brincas estando ahí pasarás a una escena de puntos donde podrás tomar algunos globos y monedas. Para llegar da un súper salto desde donde te indica la primera foto.

AXY



Trata de caer sobre alguna silla de la Rueda de la Fortuna; es la única forma de pasar al otro lado.



Vencer al enemigo de esta escena no es difícil, sólo brinca sobre sus pies cuando esté en el suelo y escóndete detrás de él cuando se esté doliendo del pisotón; así evitarás que al brincar te pise.





ESCENA 4

Bien, estos tipos no se dan por vencidos, ahora buscan letreros de "Exit" que están en el museo de "Springfield". Vamos a tomarlos o dispárales con nuestra pistola de dardos (a los letreros).

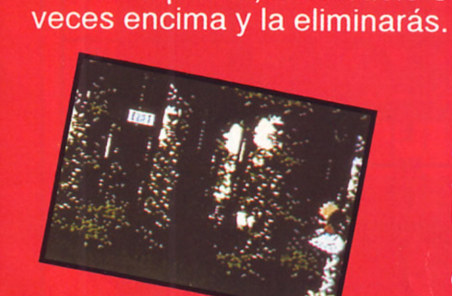
Para sacar los objetos de las vitrinas deberás dar 4 saltos altos sobre ellas.



Estudia la secuencia de cómo salen los rayos, ya que no se mueven igual.

Es importante que tengas bien dominados tus brincos largos, ya que en los bloques de arena movediza los utilizarás mucho. Para brincar sobre los cocodrilos usa el salto sencillo (con **A** solamente), ya que el salto largo es muy difícil de dominar al ir cayendo.

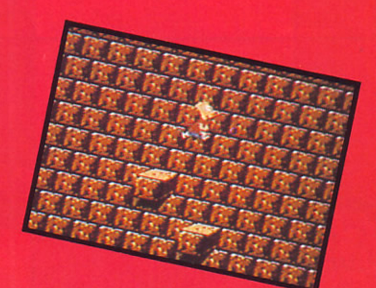
No desperdicies tus dardos con esta planta, sólo cáele 3 veces encima y la eliminarás.



Para pasar esta parte deberás brincar sólo sobre los cuadros que se ponen de color rojo; después brinca sobre los ladrillos que salen de la pared. ¡No te desesperes! es un poco difícil.

Brinca a la cabeza de estos 3 faraones para sacar unos extraños símbolos que harán crecer una base en el suelo, la cual deberás pisar para seguir avanzando.







Para saltar más fácilmente párate en la orilla y espera la piedra roja hasta que se vea lo suficientemente grande.





Ten cuidado aquí porque saldrán pterodáctilos, bríncalos y avanza un poco hacia la siguiente base.

Para pasar al dinosaurio deberás brincar en las orillas de la tierra y de ahí saltar a la cabeza del dinosaurio.
(Ver sección Mariados, Club Nintendo #3)



El Doctor Monroe es el enemigo en esta escena; no es difícil, sólo brinca sobre su cabeza 3 veces.



ESCENA 5

Ahora sí ya me hicieron enojar estos Aliens, la planta nuclear de Springfield es su última oportunidad. Debemos esconder todos los power Rod. Sólo podremos cargar 4 Rods a la vez, así que cuando los tengas baja a ponerlos en el reactor o dáselos a mamá Marge para que te ayude.

Por suerte contamos con este mapa:

Para poder subir por las escaleras, entra a la puerta, deja presionado el botón **B** y mueve el control hacia arriba o abajo dependiendo de donde quieras ir; el elevador lo llamas con el botón **B**, cuando llegue te subes y con el control ← ó → seleccionas el piso para poner la clave en las puertas que lo necesites. Párate bajo el cuadro de señales amarillas cerca de la puerta, presiona **B** e introduce la clave; cuando encontremos las donas, las podremos usar para llamar a Homero y nos ayude a vencer a los aliens de la pantalla.

I:INICIO
E:ELEVADOR
e:ESCALERA
P:POWER ROD
O:DONAS
C:PUERTA CON CLAVE

CLAVES DE LAS PUERTAS
PISO 1: **14** PISO 2: **32** PISO 3: **11** PISO 4: **41** PISO 5: **21**

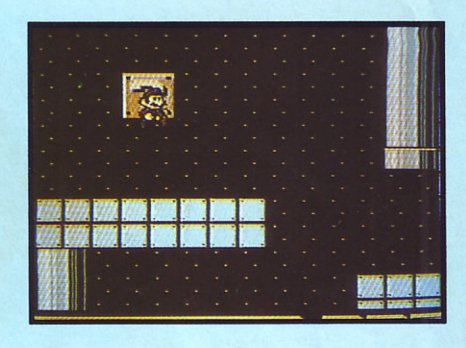
Para encontrar el último power rod en la planta nuclear, pregúntale a Maggie, tal vez te dé una pista.



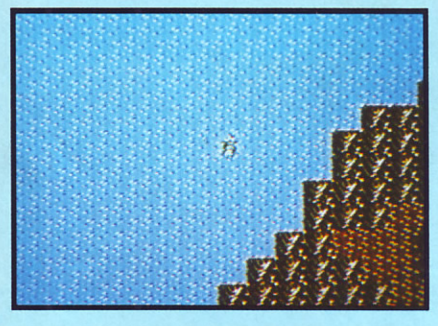
Bart es ahora un gran héroe



Los retos de Mario



005 Super Mario 3
¿Cómo logro esta fotografía? Si te fijas bien Mario está detrás del bloque y de los puntos y hasta parece que tiene pecas.

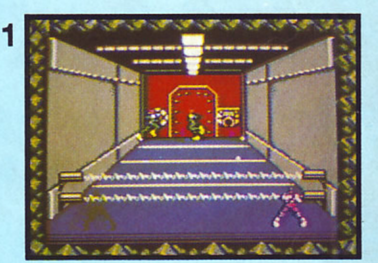


006 Zelda II
¿Cómo puedes trabar a Link en el mar?

RESPUESTAS

001 Contra
¿Cómo logras que el personaje de Contra se haga invisible?

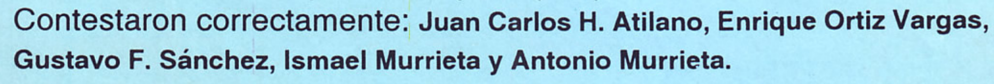
1



Para lograrlo tienen que llegar 2 jugadores a la segunda etapa; el jugador 2 se tiene que dejar eliminar todas las vidas. Después, el jugador 1 elimina a todos los enemigos de la sección, avanza y justamente cuando salta solo para llegar a la siguiente sección(foto 1) tendrá que presionar en el control 2 **A** y **B** simultáneamente, para que le quites una vida al primer jugador. El personaje no se verá, pero sí estará ahí. También podrás disparar(foto 2).
Contestaron correctamente: **Juan Carlos H. Atilano, Enrique Ortiz Vargas, Gustavo F. Sánchez, Ismael Murrieta y Antonio Murrieta.**



2



002 Super Mario Bros 3
¿Cómo puedes convertir, permanentemente, una moneda en bloque?



En el mundo 1-2, acciona el P-Switch para que las monedas se conviertan en bloques; ahora espera al último instante antes de que se conviertan en monedas y salta para moverlo de su lugar y se quede como bloque permanentemente, pero recuerda estar como Mario normal para no romper el bloque.
Contestaron correctamente: **Jean Pierre Fuentes, J. Antonio Nieves, José de Jesús López, Felipe Gúzman, Luis F. Anguiano, Francisco A. Sierra, Cristobal Noé Durán, Cesar E. Navarrete, J. Miguel Rodrigo Chávez, Javier Ayala, Francisco Sánchez E., Edgar Macías, J. Roberto Torres S., Noé A. Cantú, Juan Pablo García M., María del Refugio Esquivias, J. Uriel Valdivia, Enrique Ortiz, Carlos R. Origel, Irving Zahedy Peña, Ismael Zepeda, Berenice Barradas, José Luis Ramos, José Luis Barajas, Luis A. Muro y José Luis Cortés.**



MISION IMPOSIBLE

¿Cuál es el password de este juego?
Nikolas Studemann

Aquí te damos algunos passwords que de seguro servirán a muchos amigos.

Misión 2: HPMR
Misión 3: KMVW
Misión 4: XDGJ
Misión 5: TVJL
Misión 6: QBYZ
Clave para la computadora: MTKN

STAR TROPIC

¿Cuál es la clave en el nivel 4?
Enrique Acevedo.

Investigamos a fondo tu pregunta y descubrimos felizmente la respuesta para tí.
Clave: 747 Mhz.

BATMAN

¿Pueden publicar trucos sobre este juego?
David Poblete

Prepárate a disfrutar al máximo este cartucho. Aquí tienes unos super secretos, David.

- En los cuadritos más oscuros, donde se esconden los items del juego, mantente atento para "olfatearlos" de lejos.
- En la fase de las alcantarillas, el secreto es ir siempre para arriba.

T.M.N.T. II

¿Cómo puedo seleccionar escena en este juego?
Claudio Bortolazo

Para hacerlo y además conseguir 10 vidas extras, cuando aparezca el nombre del juego debes hacer lo siguiente: En tu control presiona B A B A ↑ ↓ B A ← → B A
Te aconsejamos memorizar la secuencia y ejecutarla rápidamente para que sea efectiva la operación.





NINTENDO

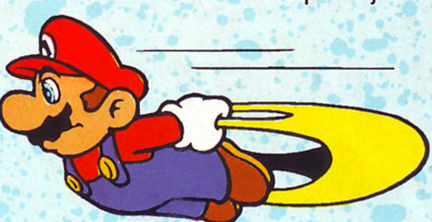
¿Cómo puedo elegir bien al momento de comprar un juego?
Jorge Muñoz

Te aconsejamos definir primero, cuál es el tipo de juego que prefieres. Puede ser de aventura, lucha, deporte, etc. Consulta con tus amigos y compara opiniones. Pon atención a características como la gráfica, el sonido, la originalidad, nivel de dificultad y otros. Puedes ayudarte de nuestra revista Club Nintendo en la sección "Analizanado a:" donde encontrarás comentarios e información sobre los juegos.
Finalmente averigua el precio en distintos locales de venta y decídete por el que más se ajuste a tu presupuesto.

MANIAC MANSION

¿Puedes ayudarme con este juego?
Luis Caracuel Saavedra

Leímos tu carta y vamos a darte la combinación perfecta para la caja fuerte de Edna. La combinación es: 1 2 3 0
- Debes mojar la esponja en la piscina y luego usarla en la planta carnívora del cuarto donde está el cuadro de la familia. Debes repitir esto hasta que la planta crezca y alcance el hoyo del techo: dale el refresco para trepar por ella al observatorio.
- Mueve el telescopio dos veces a la derecha y observa a través de él, ahí verás la combinación. Para mover el telescopio necesitas las monedas del cerdito que está en el interior del cuarto de "Weird Ed".
Verás como aumenta tu puntaje.



DOUBLE DRAGON II

¿Podrían darme algunos trucos de este juego para ganar más vidas?
Luis Sepulveda Suazo

- Puedes obtener hasta 4 vidas extras al comienzo del juego. Juega dobles en el modo B y, después de eliminar a tus primeros enemigos, mata las 4 vidas de tu compañero a golpe de puños o patadas (personalmente te aconsejo las patadas de helicóptero, son más rápidas). Cada vida que el pierda, será tuya.
- Al llegar a la misión 2, si quieres esquivar las balas del helicóptero tienes que bajar y subir unas escaleras. Al llegar a la última, sube para que aparezca el helicóptero, baja rápidamente y ubícate en el costado derecho de la rampa en que estás.
- Si quieres pasar la etapa en el interior del segundo helicóptero, ubícate en el costado inferior derecho de la pantalla y da patadas hacia atrás. Cuando se abra la puerta y ésta te arrastre, da dos saltos para evitar que caigas al igual que tus enemigos. No recojas los bastones de fierro que te dejan la segunda tropa de enemigos, ya que esto te inhabilita a dar patadas hacia atrás. Tambien cuídate de ser golpeado, ya que, si esto sucede, tus posibilidades de evitar la caída disminuirá notablemente.
¡Debes tener mucho cuidado!

T.M.N.T. III

¿Qué poderes tiene cada una de las tortugas?
Rodrigo Campos

- LEONARDO: Su arma, la Katana, es rápida y tiene medio alcance. En el golpe especial, Leo gira con los brazos abiertos, como si fuera un helicoptero arrasador y revienta todo lo que lo que está a su alrededor.
- RAPHAEL: El Sai de Raphael es el arma más rápida, pero tiene corto alcance. En compensación, en el golpe especial, se transforma en un tornillo destructor capaz de alcanzar a sus enemigos.
DONATELO: Posee el ataque más lento, pero el alcance de su Bo es el mayor. En el golpe especial, toma impulso con un remolino y cae matando con su arma.
MICHELANGELO: Armado con sus Nunchacus, tiene un ataque rápido y de medio alcance. Su golpe especial es una pirueta "estilo lucha libre" en lo que usa los pies para golpear al enemigo.

THE LITTLE MERMAID

¿Cómo puedo vencer a Ursula?
Juan Cisternas.

Recuerda que en el castillo vive Ursula, cuando te encuentres con ella usa el viejo truco de las bolas, ya que es vulnerable si le das en la cabeza.

Al llegar a la etapa final la encontrarás varias veces durante tu recorrido del juego. Podrás derrotarla con la misma táctica, pero cada vez su resistencia será mayor.
Atácala con burbujas y verás que la malvada Ursula no lo resistirá.

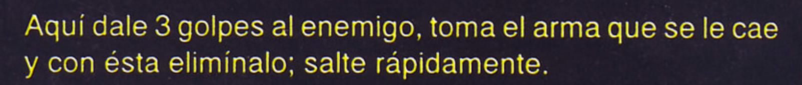
**Envíanos tus preguntas, y sugerencias para la revista a :
Editorial Andina
Av. El Golf # 243
Las Condes - Santiago**

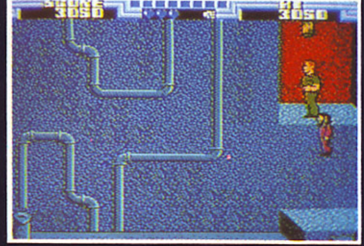
CURSO

Nintensivo

¿Recuerdas la película del vengador del futuro?
Este juego te hará recordarla etapa por etapa. Lo más importante es cuidar tu energía,por eso avanza poco a poco sin desesperarte.

Al pasar los callejones salta para evitar que los enemigos te lleven adentro.


Entra al cine y espera a que se repitan los nombres de los créditos y te darán una vida.



Deja que te agarren en el callejón que está después del cine; ya adentro salta a los botes de basura y luego a la tubería hasta llegar a la esquina superior derecha, donde te llenarán la energía. Elimina a los 3 enemigos y salte.

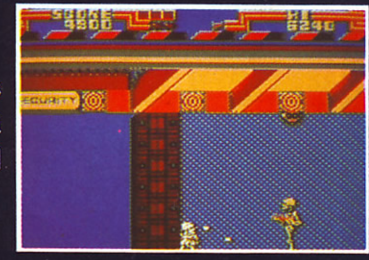
Si fuera necesario te puedes regresar y en las ventanas de la orilla, arriba del cine, con sólo saltar obtendrás energía.

A estos enemigos es mejor esperarlos agachado.



Aquí dale 3 golpes al enemigo, toma el arma que se le cae y con ésta elimínalo; salte rápidamente.





Al llegar aquí agáchate y no te harán daño; elimina a tres enemigos y al cuarto sólo dale seis balazos; ahora corre a la derecha esquivando los enemigos, toma la vida que encontrarás y elimina al cuarto enemigo.

En el subterráneo, si te agarran los perros, mueve el control de lado a lado rápidamente para quitártelos de encima.

TOTAL RECALL



Para llegar a la energía de arriba de los vagones, súbete por la base que está entre éstos. No es necesario eliminar a los enemigos de arriba, sólo salta y presiona ↓ para caer.

JEFE

Al llegar al jefe, baja las escaleras; cuando se mueva, súbete y al pasar por debajo de ti, bájate y así él se quedará trabado. Ahora pon pausa (con Start), cambia a puño y golpéalo hasta eliminarlo. Luego toma el objeto que aparece y cambia nuevamente puño por arma y regresa al principio.

Avanza poco a poco sin desesperarte.

Vida extra.

Jefe

Arma

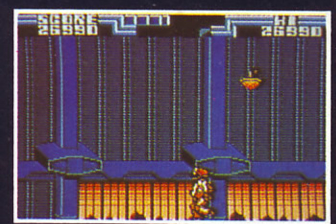
Estos enemigos te ignorarán mientras no los toques o no hayas eliminado al jefe.

INICIO



La siguiente escena es en Marte. Si al llegar aquí pierdes todas tus vidas, al comenzar otro juego y entrar al cine deja presionado A y B para llegar directamente a Marte.

En el primer cuarto elimina los enemigos voladores subiéndote en las columnas, para desde ahí disparar y saltar; cuando se te acerquen, agáchate.

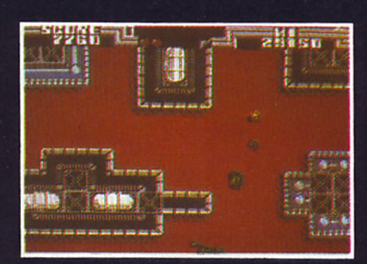


En el segundo cuarto elimina a los robots acercándote a ellos para que te salten y les puedas disparar agachado.

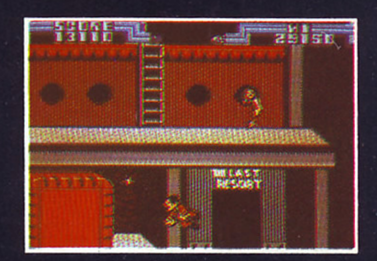
Al llegar a la escena del coche trata de ir a una velocidad media para evitar chocar. Te recomendamos Area 1 por arriba, Area 2 al centro y la 3 por abajo, para poder recoger todas las energías.



Cuando te salga un enemigo al llegar a una puerta que se abre, métete en cuando puedas.



Pasa por los 3 círculos negros y te darán energía.

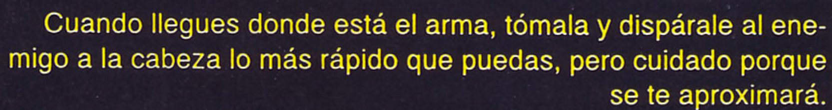


A los gatos sáltalos, así te dará tiempo de avanzar, porque si los eliminas seguirán saliendo y te pueden caer encima.



En la siguiente sección, métete en el primer hoyo que está arriba al salir del otro lado, salta los esqueletos rápidamente y sigue avanzando.





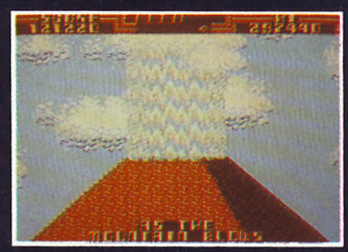
Cuando llegues donde está el arma, tómala y dispárale al enemigo a la cabeza lo más rápido que puedas, pero cuidado porque se te aproximará.

Para acumular energía elimina a los enemigos que caen , pero mantente agachado y cuando puedas toma la energía que te dan. Para seguir avanzando debes eliminar al enemigo que te dispara.

Esquiva los rayos saltando sobre las columnas.



Ante el último jefe cambia a puño poniendo pausa (Start), salta los rayos que te dispare y cuando esté cerca golpéalo rápidamente.



Al fin lograste terminar airoso este reto. Si tú ya lo terminaste mándanos tu foto y aparecerás en los récords; si no tienes el juego ve por él y termínalo con la ayuda de este Curso Nintensivo.

La bola de cristal



A punto de desfallecer, nuestros agentes secretos continuaron su recorrido para informarte de absolutamente todas las novedades.

Pues bien, **THQ** elaboró Pit Fighter, y **Toho** Space Megaforce, ambos para el Súper NES. Esta última empresa también enseñó su juego para el NES de Godzilla 2.

Uno de los licenciatarios que más cartuchos presentó para el NES fue **Taito** con los juegos: Little Samson, Kick Master, Panic Restaurant y Time Zone. El Súper Soccer Champ ya te imaginarás para que sistema es.

Otra empresa que conoces bien es **Tradewest**, quien ya tiene listo Jack Nicklaus Golf y está trabajando para dejar listo Battletoads con dedicatoria para el Súper NES. Indy Heat será para el NES.

BATTLETOADS

También un famoso basquetbolista ha sido llevado al Súper NES con el cartucho Magic Johnson Basketball. La empresa que lo hizo posible es **Virgin Games**, la cual agrega para tu colección del NES los juegos Golf Power y Over Lord.

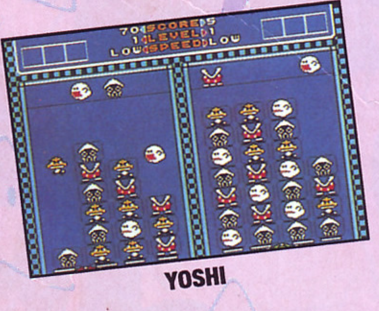
Finalmente, **Nintendo** no sólo te ofrece sus equipos y accesorios, sino que además presentó un cartucho para el NES: Yoshi, en donde los más jóvenes aficionados podrán disfrutar de un juego al estilo de Dr. Mario y Tetris pero con graciosos personajes.

JACK NICKLAUS GOLF

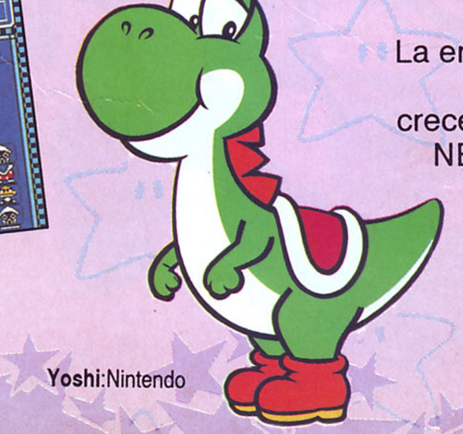
Mención aparte merece el nuevo accesorio que **Nintendo** ya tiene listo: el Súper Scope 6, que es una especie de bazooka lasser para apuntar a tu televisor en algunos juegos especiales.

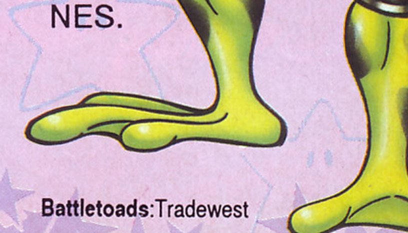
En este número y en posteriores te iremos platicando de algunos de estos juegos que pronto podrás tener en tus manos y en tu Nintendo.

La emoción y la diversión crecen para el NES y Súper NES.



YOSHI





Yoshi:Nintendo

Battletoads:Tradewest

STREET FIGHTER II

MAGIC SWORD

JOE & MAC

SUPER ADVENTURE ISLAND

GUN FORCE

HAMMERIN´ HARRY

Capcom no se queda atrás y nos sorprende con Street Fighter II para el Súper NES; este formidable y famoso juego es el cartucho con más memoria e iguala la calidad del mismo en Arcadias. También para este sistema preparó Magic Sword, historia basada en otro juego de las "maquinitas". Tu NES se verá favorecido con juegos como el clásico Mega Man 4; gran acción del Comando Cobra con G.I. Joe- The Atlantis Factor; los juegos Gargoyle's Quest y Darkwing Duck, que son dos cartuchos llenos de acción y aventura.

También **Data East** produjo el cartucho Joe & Mac para el Súper NES; este juego en las Arcadias se conoce como "Ninja Caveman". Para NES tiene listo Captain America and the Avengers, un juego con gran variedad de escenas y acción desbordante, y el mismo Joe & Mac.

Para quienes gustan de los deportes, la empresa **Electronic Arts** preparó los cartuchos PGA Tour Golf y Bulls vs. Lakers and NBA Finals, para el Súper NES. Sin embargo, para este mismo sistema, el licenciatario **HAL** aumenta la cuota de este tipo de juegos con NCAA Basketball, el cual maneja escala y rotación para dar estupendos efectos como el de estar detrás del jugador que tiene la bola. También saca al mercado Daydreamin' Davey para NES.

¿Has visto caricaturas de Tom & Jerry? Pues continúa divirtiéndote con estos personajes en el cartucho para el Súper NES que **Hi Tech Expressions** preparó para ti, además del cartucho The Hunt for Red October.

Hudson Soft te ofrece ahora un clásico de Nintendo para tu Súper NES: Super Adventure Island, con el que toda la familia estará feliz de poder jugarlo. Para el NES esta empresa diseñó Felix The Cat, personaje de una caricatura que tus papás seguramente recordarán.

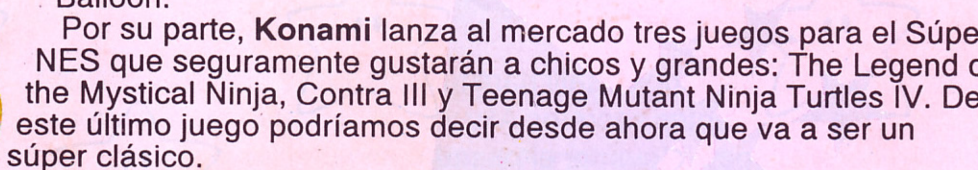
Por otro lado, **IGS** te sorprenderá con los gráficos digitalizados del juego The Rocketeer para el Súper NES, y la empresa **Irem** regalará gran acción a nuestros lectores con su cartucho Gun Force, además de The Irem Skins Game, ambos para el Súper NES. Para el NES, preparó Hammerin' Harry, donde podrás apreciar simpáticos personajes y Kung Fu II para los aficionados a las artes marciales.

Súper Adventure Island: Hudson Soft

CLUB

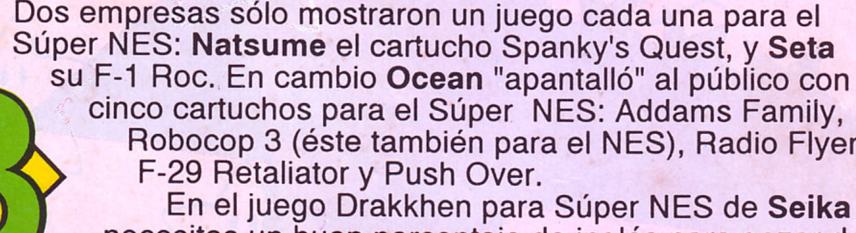
Como los juegos de naves no podían faltar para el Súper NES, **Jaleco** nos trae directo de las "maquinitas" el fabuloso Earth Defense Force, aunque no olvida los deportes y diseño Goal! también para el sistema de 16 bits. Asimismo, para NES, diseño tres excelentes juegos: Cyber Ball, Rampart y Pizza Pank.

Kemco presentó Phalanx y otro estupendo cartucho de carreras de autos llamado Top Gear para el Súper NES. En este juego tú podrás observar cómo la pantalla se divide en dos para que veas, y también tu contrincante, la posición de su respectivo auto. El personaje más famoso de las caricaturas se hace presente en el NES, con el juego Mickey Mouse's Dream Balloon.



Por su parte, **Konami** lanza al mercado tres juegos para el Súper NES que seguramente gustarán a chicos y grandes: The Legend of the Mystical Ninja, Contra III y Teenage Mutant Ninja Turtles IV. De este último juego podríamos decir desde ahora que va a ser un súper clásico.

Durante su recorrido, AXY y SPOT se encontraron con que la empresa **LJN** se preocupó por los fanáticos de la lucha libre y les preparó el cartucho WWF Super Wrestlemania, juego en el que podrás seleccionar al luchador que más te simpatice. Este juego es para el Súper NES al igual que Spider-Man and X-Men Marvel Team-up y Roger Clemens' MVP Baseball.



Dos empresas sólo mostraron un juego cada una para el Súper NES: **Natsume** el cartucho Spanky's Quest, y **Seta** su F-1 Roc. En cambio **Ocean** "apantalló" al público con cinco cartuchos para el Súper NES: Addams Family, Robocop 3 (éste también para el NES), Radio Flyer, F-29 Retaliator y Push Over.

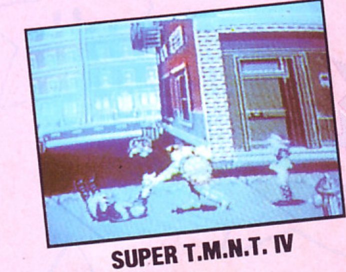
En el juego Drakkhen para Súper NES de **Seika** necesitas un buen porcentaje de inglés para gozar de una aventura tipo RPG con gráficos en tercera dimensión. Lagoon también es un cartucho para el súper sistema y seguramente les gustará a los amantes de Zelda, pues es muy parecido. Aquí el inglés es básico.

Sunsoft participa en el Súper NES con Lemmings, que es un juego de lógica muy entretenido. Para el NES sacó Super Spy Hunter.

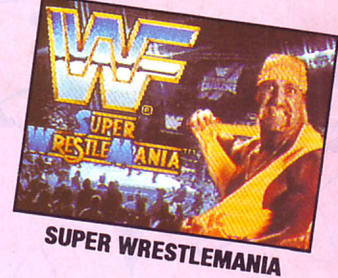
GOAL!



CONTRA III



SUPER T.M.N.T. IV



SUPER WRESTLEMANIA



SUPER NBA ALL STAR CHALLENGE

LAGOON

Spider-Man: LJN

Mega Man: Capcom



Felix The Cat: Hudson Soft



The Mystical Ninja: Konami

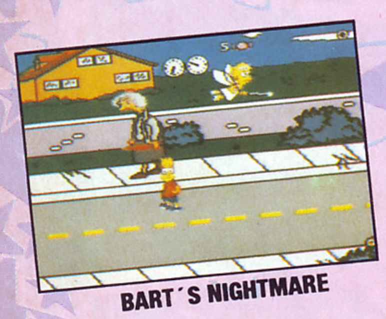


T.M.N.T.: Konami



La bola de cristal

Para tenerte bien informado sobre los próximos juegos a salir para tu Nintendo, CLUB NINTENDO volvió a enviar -y lo seguirá haciendo- a sus agentes secretos Axy y Spot al Consumer Electronic Show, celebrado en esta ocasión en Las Vegas, Nevada, el pasado mes de enero.
Ahora no sólo hablaremos de juegos para NES, sino también de cartuchos para el increíble Súper Nintendo. Los juegos para el Game Boy los veremos en Bolita de Cristal.
Si la vez pasada AXY y SPOT no sabían ni para donde darse vuelta, imagínate ahora con el nuevo sistema de 16 bits.



BART´S NIGHTMARE

SUPER SMASH TV

Pues bien, lo que ellos vieron de la empresa **Acclaim** para el Súper Nintendo fueron los juegos Súper Smash T.V. y The Simpsons: Bart Nightmare, en donde en cierto momento nuestro amigo Bart será convertido en sapo. Para NES lanzará al mercado Wizards & Warriors III, Krusty's Fun house, Ferrari Grand Prix y George Foreman Boxing.

El cartucho Súper Battletank, que posee gráficos digitalizados que dan gran realismo, será puesto a la venta por la empresa **Absolute**.

Asmik también nos tiene sorpresas para el Súper NES como el juego Xardion, en donde los personajes a manejar son robots gigantes con diferentes cualidades. Otro juego que tiene listo para este sistema es Lenus.

Por su parte, **Atlus** nos dará diversión con los cartuchos Metal Jack (Súper NES) y Wacky Races para NES. En este último el personaje principal es "Lindo Pulgoso" ¿lo recuerdas?

Bandai se hace presente con el juego Toxic Crusaders para NES.

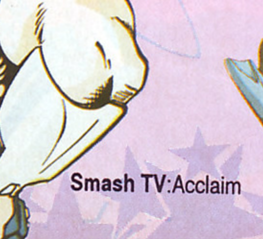


SUPER BATTLETANK

Xardion:Asmik



Wacky Races:Atlus



Smash TV:Acclaim


¡ASOCIATE!
TE QUEREMOS EN EL CLUB KELLOGG'S.
Ven este fin de semana al Apumanque o al Parque Arauco y asóciate al Club Kellogg's. Recorta y junta 2 fichas de la parte de atrás de los envases de Zucaritas y llévalas a la casa Club del Apumanque o a la casa Club del Parque Arauco ; así inmediatamente pasarás a ser socio de este divertido Club. Cuando ya seas uno de los nuestros, podrás participar de todas las hiper entretenidisimas actividades que tenemos preparadas para tí. Además el club tiene un loquísimo programa de televisión en Canal 4 La Red, dedicado sólo a tí.
No te quedes ahí sentado y asóciate al Club Kellogg's.
1 FICHA
CLUB
Kellogg's
TONY

CLASIFICADOS

CONCURSO 20&20 Y NINTENDO
BUSCAN A LOS MAESTROS

Comienzo:
Viernes 20 de Noviembre de 1992
Término:
Domingo 20 de Diciembre de 1992

Patrocinan:
20&20
Diario "El Rancagüino"
Revista "Club Nintendo"

Desarrollo del Concurso:
El Concurso consiste en una competencia contra reloj de video juegos,entre cuatro concursantes simultáneos, uno en cada monitor. Los participantes tienen un tiempo de cinco minutos para lograr su objetivo, calificando el mejor de ellos.

Inscripciones:
Las inscripciones se efectuarán a través de la entrega de un cupón, que aparecerá en avisos de prensa en El Rancagüino y revista Club Nintendo, el cual será entregado junto con mostrar su credencial 20&20 en Independencia 468, en Rancagua o Av. Manuel Rodríguez 955, San Fernando (Locales de 20&20 video).

Premios:
Primer Lugar: Un equipo SuperNintendo y dos pasajes a Buenos Aires.
Además se sortearán un gran número de juegos y equipos durante el concurso para aquellos concursantes que no lleguen a las finales.

Rancagua Fono: 072-238701 Fax: 239602
San Fernando: FonoFax: 713867


CLUB
Nintendo
¡¡Ellos tienen el secreto!!

CURSO Nintensivo



Para empezar mira detalladamente la demostración del juego, así te darás cuenta fácilmente de cómo se controlan cada una de las pruebas.

Con tu primer instructor escoge primero el paracaídas, pero no muevas el control hasta que hayas pasado el segundo círculo; entonces colócate un poco al frente con (↑) para entrar al tercer círculo.



Después de abierto el paracaídas trata de centrarte con el objetivo. Es más fácil si controlas tu paracaídas presionando el control (↑) y (↓) alternado.

Para obtener una calificación perfecta tienes que pasar por el centro de los 3 círculos y caer en el centro del objetivo marcado con 70 ¡pero tienes que caer de pie!, para lograrlo sólo suelta el control un instante antes de aterrizar.

Cuando tengas práctica en esta prueba, enfrentarás otro reto más difícil: tendrás que aterrizar en la plataforma movible que está a un lado del objetivo.



Para lograrlo más fácilmente trata de bajar al centro de cualquiera de los rieles por donde corre la plataforma; si te adelantas un poco a la plataforma tienes la posibilidad de que te recoja y si lo logras aparecerá una escena en donde controlarás un pingüino que se lanzará a una piscina para lograr más puntos.



Ahora vamos con el biplano. Tú empezarás a controlarlo en el aire: primero acelera con (**A**) de 70 a 99 y luego trata de pasar junto a los puntos verdes, nivela el avión con (↑) y (↓) (Recuerda que presionando el control hacia arriba el avión baja y al presionarlo hacia abajo el avión sube). Al tocar el piso presiona (**B**) para frenar.

Para lograr una calificación perfecta no dejes ningún punto y no muevas el control hacia (←) ó (→)

Ya lograste tu licencia "A" y te damos el password **985206**. Te sentirás mejor si pasas cada etapa sin usar los passwords.

En tu siguiente lección podrás escoger Rocketbelt. Con **A** accionas las turbinas rápidas y con **B** las lentas; con **L** o **R** cambias de perspectiva para ubicarte mejor. Aquí tienes que pasar por el centro de los círculos y aterrizar en el objetivo, pero si logras aterrizar en la plataforma movible obtendrás una escena de bonus donde controlarás una libélula que irá saltando hasta llegar a un objetivo como el del pingüino.



Pilotwings



Si esperas a la plataforma en las esquinas donde se regresa, será más sencillo caer en ella.
AXY



En la escena del paracaídas podrás sacar la escena del pingüino cayendo en la plataforma movible. Te recomendamos dirigirte al centro y en los últimos momentos tomar la dirección hacia la plataforma.

En la escena del avión también tendrás que pasar por el centro de los círculos, pero no olvides acelerar.

Ya lograste tu licencia "B" y este es el password **394391**.



En tu próxima lección aprenderás a manejar el Hangglider. Este se controla igual que el avión, pero tendrás que pasar por las corrientes de aire para llegar a 500 pies y entonces aterrizar; para ésto presiona **A**.



Aquí también obtienes una escena de bonus si aterrizas en donde debes hacerlo con el Rocketbelt. En esta escena avanza lo más que puedas.



Con el Rocketbelt toca las columnas y aterriza en el objetivo más chico para obtener más puntos o en la plataforma movible para el bonus.



Ahora despega el avión, acelera al máximo y presiona el control (↓). Pasa entre los círculos, en la pantalla aparecerá la altura de éstos.

¡Has logrado obtener tu licencia de "Plata"! y este es el password **520771**.

En la siguiente lección pon en práctica todo lo aprendido.



Con el avión tendrás que pasar por dentro de un medio círculo pegado al piso, hazlo a toda velocidad para elevarte rápidamente.

En el Hangglider aprovecha las corrientes de aire para pasar un círculo dos veces.

Al utilizar el Rocketbelt trata de pasar lo más lento posible por enmedio de los círculos movibles, así será más fácil.

Recuerda las escenas de bonus para hacer más puntos.

Ahora ya tienes tu licencia de "Oro" y el password para esta escena es **108048**.

Ahora tú eres el elegido para una misión especial en un helicóptero; rescatarás unos prisioneros que se encuentran en una isla.

El helicóptero acelera con **A** y desacelera con **B**; con **L** y **R** podrás lanzar misiles.

Te recomendamos mantenerte de 400 a 500 pies de altura.



Trata de dirigirte hacia el punto rojo del radar, pero eliminando todas las bases que encuentres (sobre todo hay que dejar libre de peligro toda el área de aterrizaje para hacerlo con seguridad).

Por fin tienes las Alas de Plata que te dan el siguiente password **400718**.



Ahora comenzarás de nuevo, pero en experto.

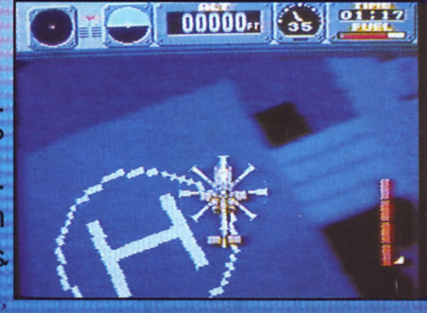
Licencia "A" (experto)	**773224**
Licencia "B" (experto)	**165411**
Licencia de "Plata"(experto)	**760357**
Licencia de "Oro" (experto)	**882943**



Si logras el rescate de los prisioneros habrás terminado Pilotwings.



Observa cómo los instructores se asombran cuando realizas una maniobra perfecta.



Este es el final. El helicóptero rescatando a los prisioneros. ¿Lo podrías hacer en menos tiempo que AXY? El lo hizo en 1:17. Si lo logras tienes un lugar asegurado en nuestra sección de récords.



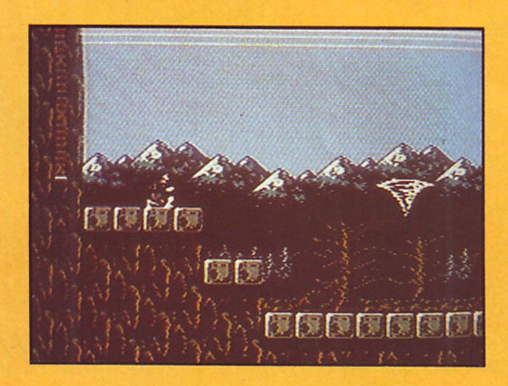
CASTLEVANIA II

¿Cómo le hago para poder llegar a otra área?

J. Jesús Herrera Longoria

Si avanzas todo a la izquierda hasta llegar a un muro que no te deja pasar, coloca en tu menú la flecha en el cristal rojo; ahora agáchate como indica la foto. Así un remolino te llevará a otra área.



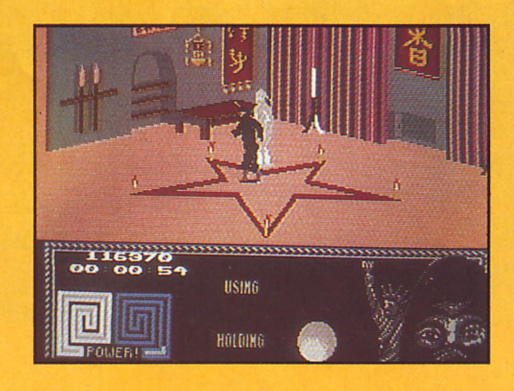


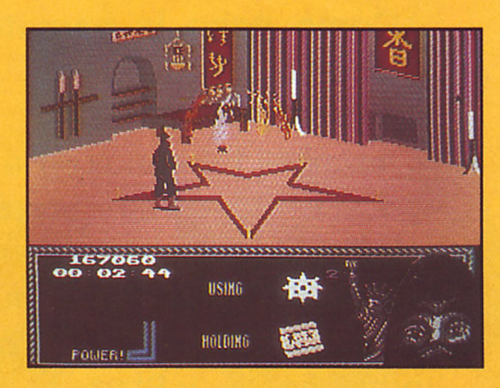
THE LAST NINJA

¿Cómo elimino al último Jefe Kunitoki?

Oliver Gómez Abraján

En cuanto lo veas aparecer prende las 5 velas de la estrella y luego trata de meterlo en ella; cuando esté adentro lánzale una estrella y habrás ganado.



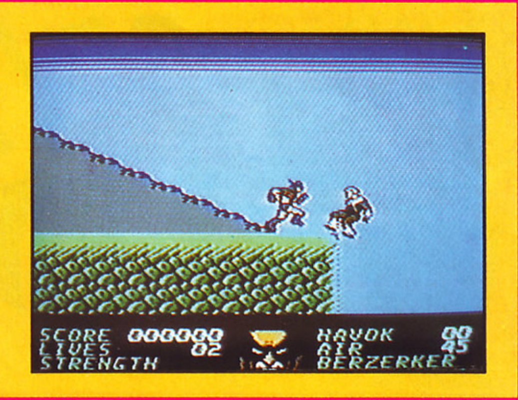


WOLVERINE

¿Cómo derroto a Sabretooth en el nivel 9 ó The Final Battle?

Gustavo Héctor Ruiz C.

Para eliminarlo golpéalo del lado izquierdo, de esta forma lo llevarás hacia la derecha hasta tirarlo por el barranco.

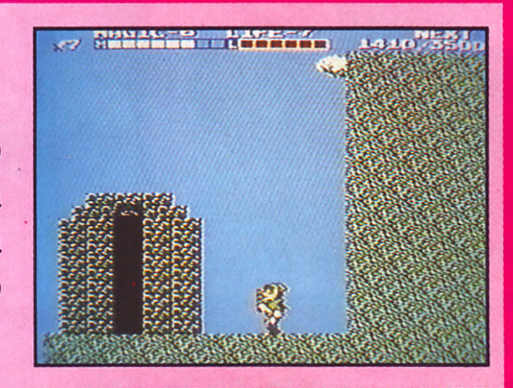


LINK

¿Dónde está la llave mágica?

Paulino Alejandro Carrillo

En el pueblo escondido (ver Club Nintendo 2), avanza hasta la orilla derecha donde hay una pared; ahí usa Spell para que salga del suelo el templo donde encontrarás la llave mágica.



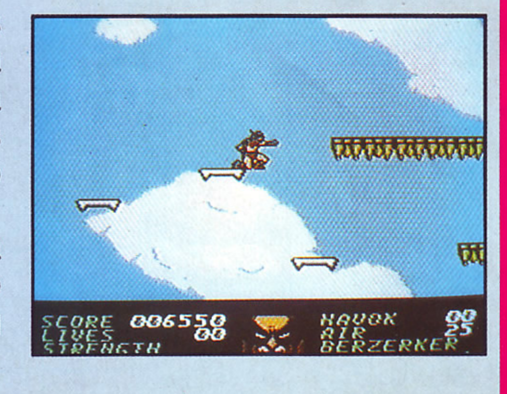
WOLVERINE

¿Cómo encuentro en el nivel 2 a Havok?

Gustavo Héctor Ruiz C.

Debajo del primer imán hay dos plataformas moviéndose; colócate a la derecha y golpea agachado, así una tercera plataforma se moverá y deberás subirte a ella para llegar a la puerta, pero ten cuidado con el viento.

En la siguiente sección Psylocke te dará algo para llamar a Havok, quien te ayudará si presionas Select cuando tu nivel de fuerza baje hasta rojo.

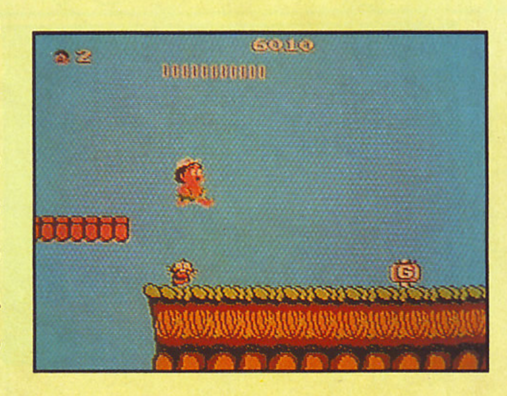


ADVENTURE ISLAND

¿Cómo paso la penúltima y última etapas?

Jorge Geovanni Salazar

En el nivel 1-1 brinca en la orilla antes de pasar la "G", ahí aparecerá un huevo que contiene una abeja, tómala y tendrás continues ilimitados. Si quieres volver a comenzar en donde te quedaste, sólo presiona → y Start.

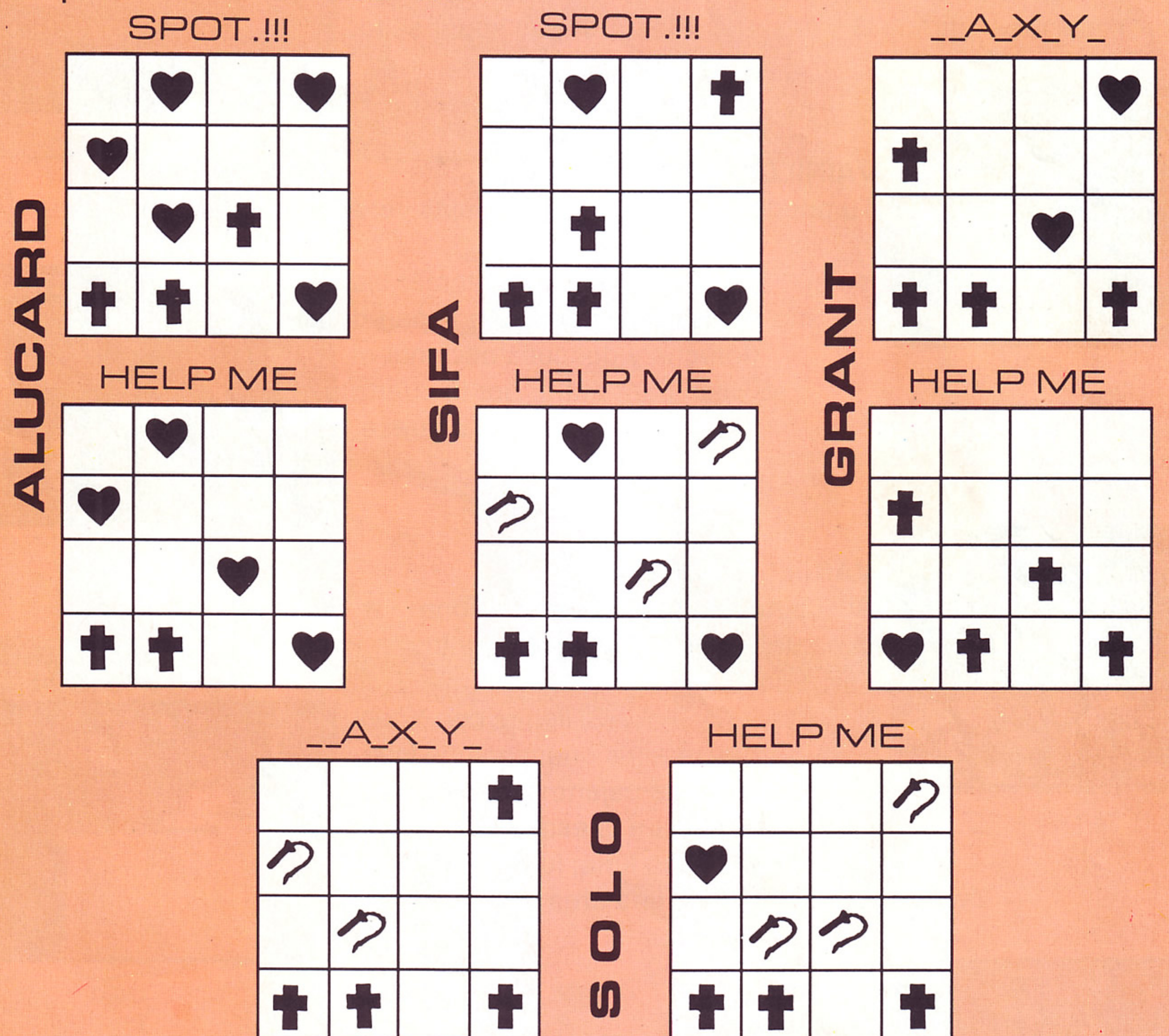


CATLEVANIA III

¿Cuáles son los passwords del castillo de Drácula?

Ignacio Ocampo Rodríguez/ Carlos A. Leyva Nava/ Arturo Melesio Sandoval/ Fabián Martínez G.

SPOT y AXY te dan sus passwords; si quieres comenzar con 10 vidas te damos los passwords con "HELP ME".



METAL GEAR

¿Cómo paso la Súper computadora?

Miguel Alejandro Chávez Fernández

Al llegar al cuarto donde está la computadora, salte y vuelve a entrar, pero inmediatamente presiona el control hacia la derecha y te pasará a la siguiente escena, donde te espera el último Jefe.



En nuestro número anterior publicamos el Curso Nintensivo de Súper Mario World, pero ahora te daremos trucos, tips y estrategias para que conozcas un poquito más de las miles de posibilidades de este extraordinario cartucho.

VAINILLA DOME 1

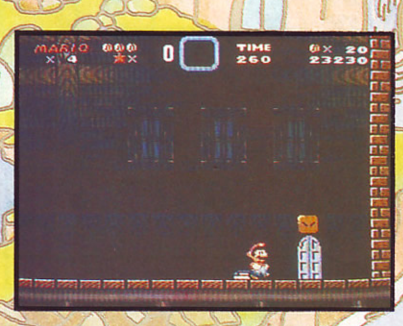
Acciona el Switch Palace rojo y podrás subir para encontrar el camino a Vainilla Secret 1. También puedes llegar con ayuda de Yoshi presionando **B** y después **A** para dar un súper salto.



VAINILLA GHOST HOUSE

Tú puedes rebotar en las burbujas verdes saltando con **A**.

Para salir tienes que tomar las monedas que están hasta la pared derecha y después accionar el P-Switch para entrar por la puerta que aparece.



VAINILLA DOME 3

Al subirte a la plataforma presiona (R) para avanzar la pantalla y poder medir tus saltos.

Si llegas con Yoshi cómete a los enemigos de lava. Después de bajarte de la segunda plataforma, vuela a la esquina izquierda y encontrarás una luna; luego vuela a la derecha para encontrar una área y hacer vidas.





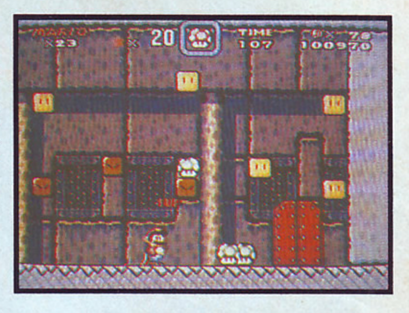
FOREST OF ILLUSION 3

Para sacar el camino a "Roy's Castle", métete en el último tubo verde, ahí encontrarás la llave.



FOREST SECRET AREA

Si te pasas del otro lado de la meta final encontrarás 3 vidas. Esto lo logras volando lo más alto que puedas al nivel de tu marcador.



FOREST FORTRESS

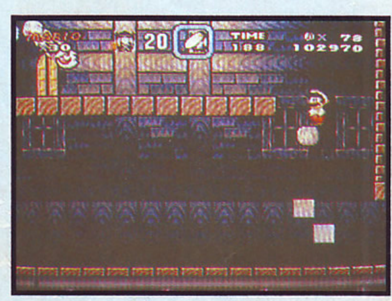
Pasa por arriba de la puerta roja y encontrarás una zona de lava; pásala volando al nivel del techo y encontrarás 9 vidas y otra puerta roja.



FOREST OF ILLUSION 1

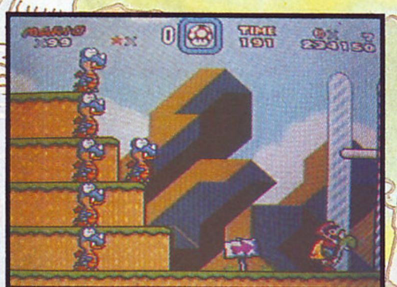
Al pasar la meta de la mitad pégale al bloque cuando aparezca la pluma, así cuando caiga y la tomes se transformará en estrella. Ahora corre y toca a todos los enemigos que puedas para que te den vida. Cuando se termine el poder de la estrella, salte con START y SELECT, y repite la jugada.





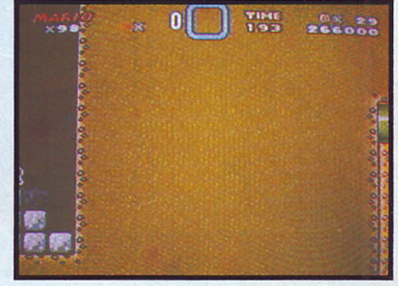
CHOCO-GHOST HOUSE

Deja que te sigan los fantasmas que se convierten en bloques para que puedas saltar en ellos y llegar al pasillo de arriba donde está la salida.



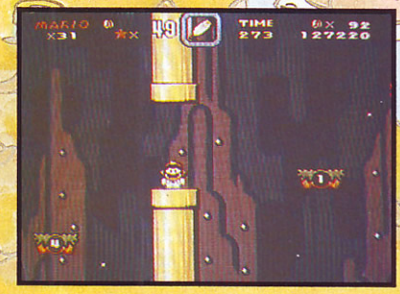
CHOCOLATE ISLAND 2

Antes de llegar a la meta no elimines a los Rex y párate un poco antes de tocar la meta; ahora presiona **L** y después que se recorra la pantalla pasa la meta, así harás vidas y puntos.



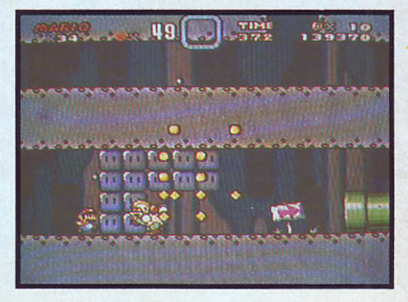
VALLEY OF BOWSER 2

En la tercera sección de esta etapa corre para que no te aplaste el piso; después sube por el hueco en el techo y muévete a la izquierda para encontrar el camino a "Valley Fortress".



VALLEY OF BOWSER 3

Aquí encontrarás plataformas flotantes con un número al centro, cuando el número desaparezca, la plataforma caerá. Al llegar al primer tubo amarillo métete en el de abajo y encontrarás una área para hacer vidas.



VALLEY OF BOWSER 1

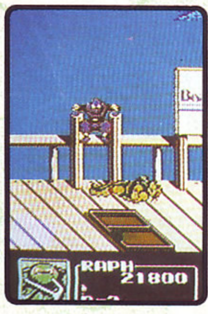
Los "Chargin Chuck" romperán los muros de bloques para que sigas avanzando; toma los caminos de abajo para encontrar la salida.



¿Recuerdas que al terminar T.M.N.T. II Shredder y Krang no se dieron por vencidos? pues ahora regresan con nuevos trucos y enemigos. T.M.N.T. III es para dos jugadores simultáneos y tú podrás escoger cualquiera de las tortugas.

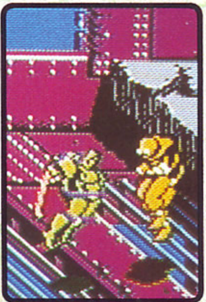
Además de golpear, saltar o dar voladoras, lo nuevo es que cada tortuga tiene un golpe especial:





Leo gira rápidamente golpeando con sus Katanas; Raphael se lanzará girando al frente como si fuera un taladro.





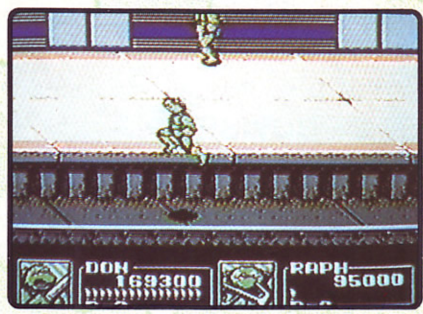
Mike se volteará e impulsándose con las manos lanzará sus piernas contra el enemigo; Donatello girará al frente con su Bo.



También puedes enganchar a tus enemigos para lanzarlos hacia atrás.

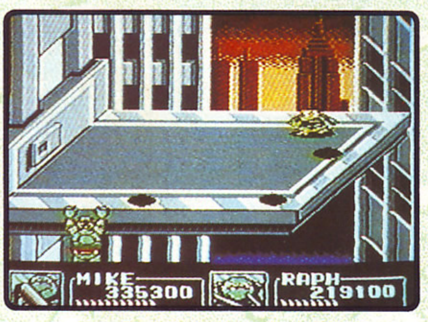
Algo que a todos gustará es la opción de cambiar de personaje cuando te eliminen. Esto te permitirá usar la tortuga que más te convenga en cierta etapa del juego.

La escena uno es la playa; aquí hay enemigos que emergerán de la arena, otros saldrán detrás de un anuncio que si te cae encima quedarás como pizza de tortuga. Al final de esta etapa enfrentarás a Rocksteady.



Los enemigos salen de todas partes, hasta del tren subterráneo.

Después irás a gran velocidad en tu tabla de surf hasta llegar al submarino, en donde hay cañones que disparan fuego y que te dejarán carbonizado si te atinan.



Mira como la tortuga se salva de no caerse.

El Jefe, al enojarse, arrancará un tubo para defenderse. La siguiente escena es en un puente. Aquí Bebop te hará una visita lanzándote granadas antes de que lo enfrentes. Después dirígete a New York, donde los enemigos aparecerán por los desagües y rompiendo cristales. Luego entrarás al tren subterráneo para enfrentarte a Dirtbab y más adelante, al avanzar por el interior de la alcantarilla, llegarás con Leatherhead. Si lo vences podrás llegar al Technodrome, que tiene infinidad de enemigos, para por fin enfrentarte a Shredder. El juego cuenta con 3 continues y también puedes quitarle una vida a tu compañero presionando **A** y **B** simultáneamente.

Además puedes escoger, al jugar dobles, que se peguen entre ellos o no. Como verás este es un cartucho lleno de detalles, con gran variedad de enemigos y los gráficos son muy buenos, sin duda es un juego que no debes dejar de jugar.

Nos escribieron enviando trucos, preguntas y sugerencias:

Cristián Olguín Ríos • Joel Gallardo Barrera • Pablo Guzmán Lepe • Sebastián Pedro Barria Garcés • Juan Carlos Espinoza B. • Felipe Lembach Rojas • Juan Trujillo Jara • Manuel José Saldías Kuhlmann • Pablo Fuentes • Rodrigo Troncoso Ojeda • Cristián González Valdés • Francisco S. Jara Soto • José Alejandro Lira Salas • David John Faille • Felipe Lobos • Miguel Angel Larrondo Varas • Cristian Venegas Salinas • Antonio Bullezú • Enrique Vidal • Fabian Gonzalez B. • Cristián Steinlen B. • Mirko Albuquerque • Ricardo Rodríguez Lehyt • Juan Eduardo Trujillo Jara • Sebastián Montabone B. • Jorge Muñoz • Tomás Etcheverry S. • César Barraza Cortés • Enrique Silva J. • Ignacio Araya Cortés • Antonio Bullezú • Andrés y Sebastián Pino Ureta • Alejandro Ramos Marín • Hans Plass • Jaime Salazar I. • Adolfo Blanc Morales • Cristián Tomley Aguilera • Piero Garbarino A. • Renzo Palominos Orellana • Daniel Alejandro Miranda Zamorano • José Gómez P. • Juan Pablo Zamora Hernández • Katherine Hardy G. • Gabriel Muños Cordal • Paulina y Claudia Vega • Sebastián Navarro Duque • Mauricio León Torrico • Jorge Marín • Carlos Otto Hassenberg • Gonzalo Duque • Roberto Maya W. • Jorge A. Zazopulos P. • Luis Cárdenas • Juan Pablo Duran R. • Carlos Vejar Albani • José Ignacio Gómez P. • Fernando Oliver Irarrazaval • David Poblete López • Paulina Gajardo • Jorge I. Gómez • Gastón Campos H. • Patricia Kubes • Juan Pablo Aviles Arenas • Alvaro Varas R. • Paulina Labarca • Carolina Gebauer B. • Daniel Cohen Pacini.

SUPER C

Si quieres escuchar todos los sonidos de este juego presiona **A,B** y Start juntos al aparecer el título.



M. Angel Garduño

BATTLETOADS

El tercer Mega Warp te lleva del nivel 4 al 6 y se encuentra en la parte que indica la foto, baja por la base y después brinca muchas veces para subir otra vez.

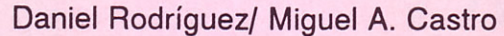


Oliver Gómez

DOUBLE DRAGON II



Para continuar cuando pierdas en las misiones del 1 al 3 presiona esta secuencia: ↑ → ↓ ← A B y Start.



Daniel Rodríguez/ Miguel A. Castro

BACK TO THE FUTURE II Y III

Para poder llegar al Oeste oprime Select y **B** al mismo tiempo, en la pantalla verás aparecer los títulos y varias letras que deberás acomodar así:

FLUXCAPACITORISTHEPOWER

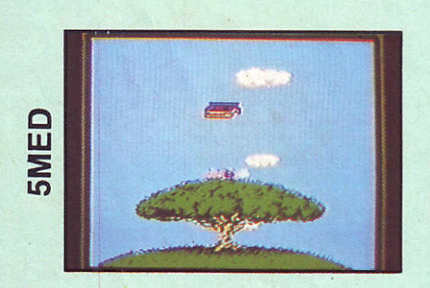
Daniel Rodríguez/ Miguel A. Castro

DR. MARIO

Para que te feliciten al terminar el nivel juégalo en:
5 med, 10 med, 15 med, 5 high, 10 high, 15 high.

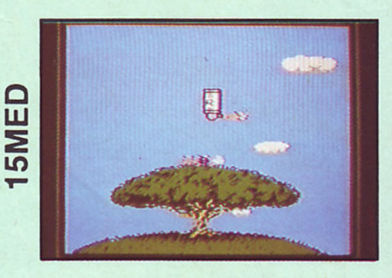
J. Gildardo Bethancourt/ Aldo A. Pérez M.

5MED



10MED

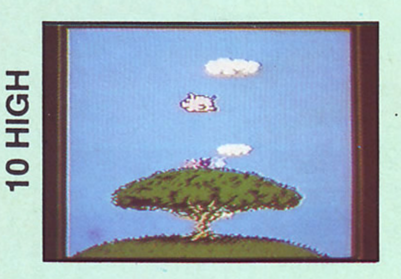
15MED



5HIGH



10 HIGH



15HIGH



También te felicitan en el 20 low, 20 med y 20 high.

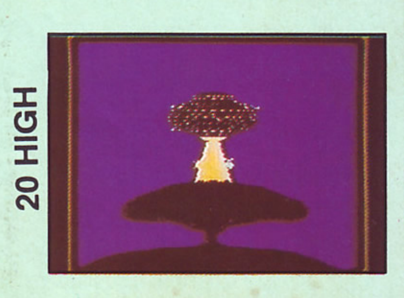
20LOW



20MED



20 HIGH



SPOT



Si te encantó la adaptación de Súper Mario Bros. para Súper NES, espera a que conozcas la tercera parte de la Leyenda de Zelda.



Muchos lugares contienen secretos, y hay muchas formas de descubrirlos.

Un diabólico brujo llamado Ganon ha secuestrado a la princesa Zelda y Link decide salir en su búsqueda.

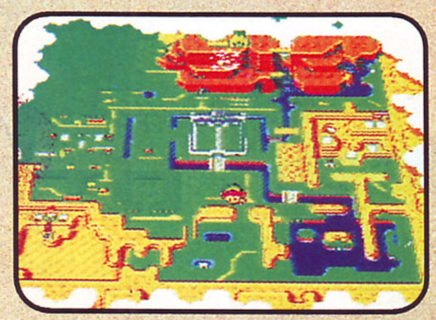


Las hadas recuperan tu energía, al igual que en los anteriores juegos.

El tipo de juego es parecido al primero de la serie, sólo que esta vez con los gráficos y sonido de Súper NES. Además la aventura tiene muchísimas escenas más, ya que no sólo cuenta con la tierra de Hyrule y los laberintos como en la primera parte, sino que tiene "warps" para avanzar a mundos paralelos, los cuales son igual o más grandes que el mismo Hyrule. Encontrarás laberintos que, a diferencia de los que conoces de la primera parte, hay algunos que tienen más de 4 pisos; por supuesto que está lleno de secretos, acertijos e incógnitas que sólo tu astucia, habilidad y sexto sentido podrán descubrir y resolver.



Con más armas y aditamentos; algunos te dan gran fuerza.



La tierra de Hyrule es vasta, ayuda a Link a recorrerla toda.





Hasta fenómenos naturales como lluvia y niebla están en contra de Link.

Si el reto crece también lo hará el número de objetos que te pueden ayudar y los movimientos de Link, ya que además de usar su espada, podrá empujar, jalar o recoger objetos, para descubrir muchas cosas y para seguir avanzando.

Así que si tú estabas buscando un gran juego de aventuras para tu Súper NES, Zelda III te dejará muy satisfecho. Juégalo y te convencerás.

GAME BOY

CURSO Nintensivo



En 1985 un meteoro cayó sobre la tierra, apareciendo un extraño ser llamado Garuda, el cual empezó a sembrar el pánico entre la gente. Sorpresivamente llegó un hombre dispuesto a pelear por la paz, su nombre: Ryu Hayabusa.

Para poder completar los 5 niveles que conforman este estupendo juego, es necesario conocer todos los movimientos de Ryu.

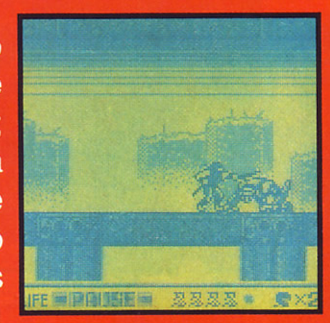


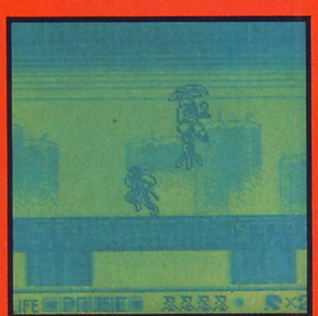
← →	Avanza hacia el lado que se mueve la flecha.
↓	Se agacha
B	Da el espadazo
A	Brinca
↑ y **B**	Usa la magia del fuego
↑ y**A**	Usa el gancho y trepa por tubos
↓ y **A**	Desciende por tubos

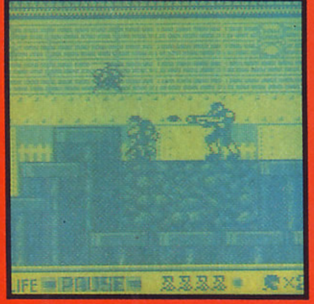
ESCENA 1

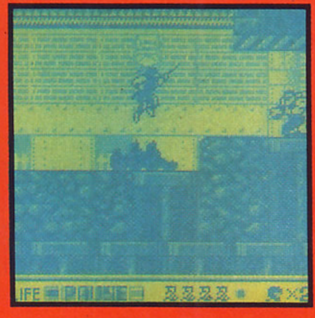
Para no arriesgar mucho con los enemigos que arrojan granadas, es bueno esperar a que arrojen una granada y después correr hacia ellos para golpearlos.

Para vencer este jefe haz lo siguiente: golpéalo cuando esté en el suelo, y cuando brinque y se pegue en el techo ponte en la mitad de la pantalla; cuando se vaya a descolgar avanza un poco a la izquierda, así tendrás tiempo de esquivarlo si se arroja directamente hacia ti o muévete un poco hacia los lados. Repite esto hasta que lo hayas vencido.







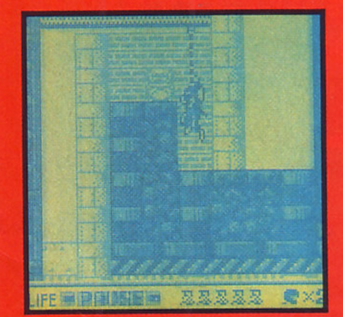


ESCENA 2

Ten cuidado con esta clase enemigos; acércate un poco para que te ataquen y después puedas atacarlos tú. Cuando te disparen, agáchate y espera a que pasen sus balas. Con los que arrojan fuego, brinca sus llamas y atácalos.

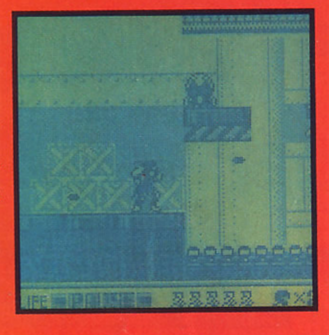


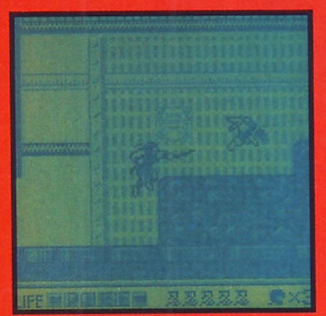
Hay partes en las que tendrás que descolgarte de los tubos para seguir avanzando; ten cuidado porque en algunas partes habrá carritos abajo, pero déjate caer cuando se estén moviendo a la izquierda.



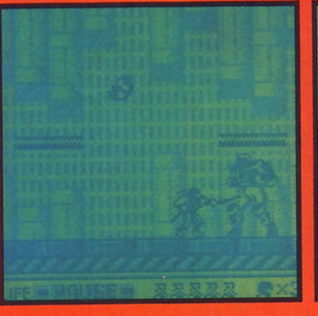
No olvides usar aquí tu gancho, ya que es la única forma de avanzar.

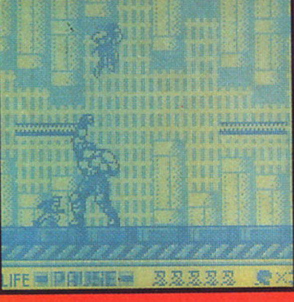
En las esferas hay una vida, pero no intentes sacarla desde aquí; avanza hasta donde veas un soldado que arroja fuego, sube al tubo que está sobre él, brinca sobre las bases ubicadas a la izquierda y toma la vida. Para alcanzar la base donde está la vida usa el gancho.





Para poder pasar por aquí debes subirte al tubo y desde ahí brincar, pero primero elimina al primer robot, brincando desde abajo.



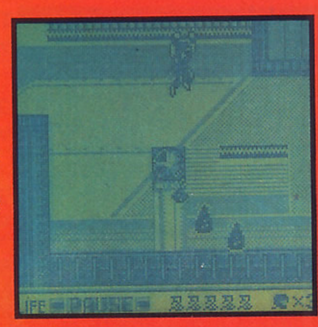


El enemigo de esta escena no es muy difícil; cuando aparezca, golpéalo y aléjate. Repite esta técnica hasta que lleguen al tubo de la izquierda, súbete y brinca del otro lado repitiendo la acción; cuando el pequeño hombrecillo se agarre de tu pierna, muévete poco y te librarás de él.

Ten cuidado cuando el hombrecillo suba a su hombro porque va a correr, sube a una base para evitarlo.

ESCENA 3

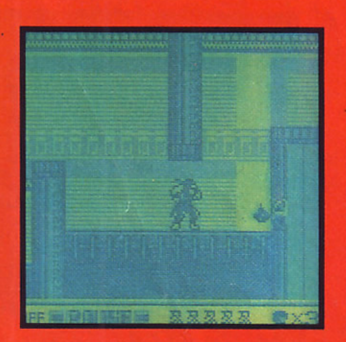
Podrás colgarte para vencer a los enemigos que arrojan misiles,ya que son muy molestos.

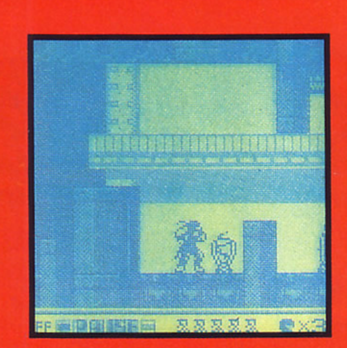


Cuídate de las bolas que disparan fuego, espera a que pase el fuego y pásate rápidamente colgándote de los tubos o brincando encima de ellos.

NINJA 外伝 GAIDEN SHADOW

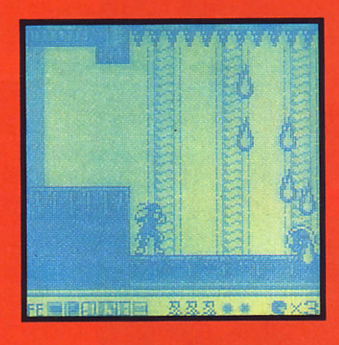
Cuando salga una pequeña flama, no pases, pues dispararán fuego.

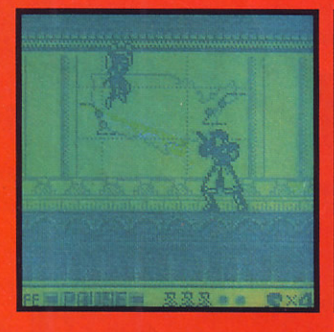


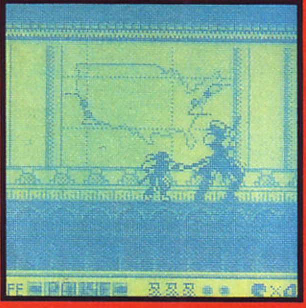


Estudia los movimientos de las cosas que avanzan por abajo y elúdelas, ya que no pueden ser derrotadas.

Si quieres tomar esta vida dispara un poder desde donde indica la foto, sólo así es posible, después corre sin detenerte.



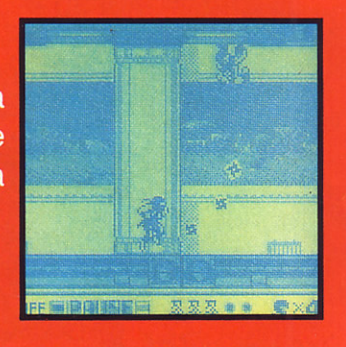


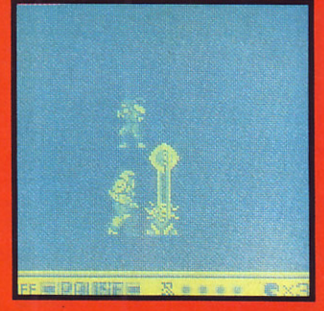


Para vencer al jefe haz lo siguiente: cuélgate al techo; cuando se acerque y te apunte, descuélgate rápidamente, golpéalo 2 veces y vuélvete a subir, ya que disparará al suelo corriendo. Repite esta operación hasta que lo hayas vencido.

ESCENA 4

Pon atención para vencer a estos ninjas; primero te arrojarán una estrella y se pegarán al techo. Mantén una distancia prudente pues te arrojarán desde el techo 5 estrellas y bajarán en el momento ideal para atacar.

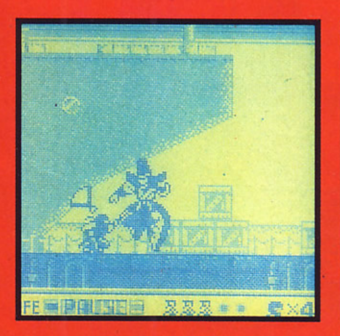


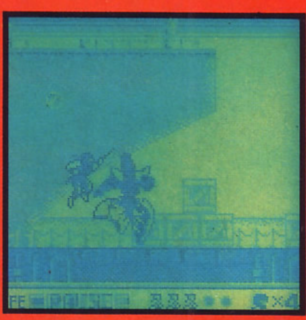


Cuando se obscurezca la pantalla, no sólo te atacarán los enemigos normales, sino que saldrán unos carritos que lanzan rayos por arriba y por abajo, y no los podrás dañar; debes cubrirte con los tubos que localizarás cuando parpadee ligeramente la imagen.

Cuando llegues a la parte que indica la foto es necesario subir a toda velocidad, ya que empezará a subir fuego. No tomes las 3 primeras esferas y podrás tomar la última que es una vida. Es muy importante que para subir por los tubos no uses el gancho, sino que te agarres dando un gran brinco; así ahorrarás mucho tiempo.



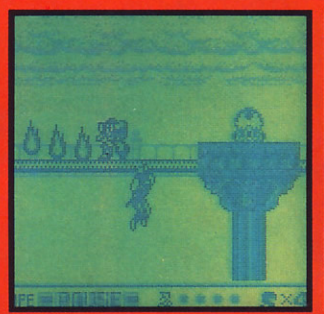


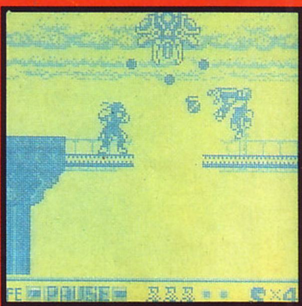


Jefe.- Utiliza la siguiente técnica: espéralo a que baje, ya que estará flotando; si te arroja estrellas esquívalas y cuando baje acércate, agáchate y comienza a golpearlo, entonces te lanzará un abanico que no te pegará ya que estás agachado, pero cuando venga de regreso debes brincarlo. Repite la operación.

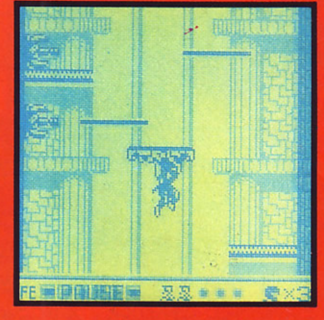
ESCENA 5

Para pasar a las robots lanzallamas, cuélgate del tubo, deslízate detrás de ellos cuando empiecen a disparar y atácalos; ten cuidado en los lugares donde haya que brincar, ya que habrá pequeñas naves. Después acércate a la orilla para que bajen y los puedas golpear.



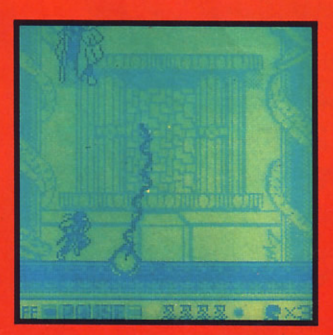


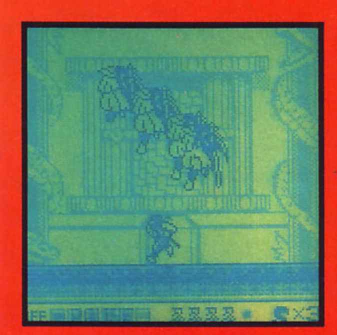
A los aparatos que lanzan rayos los podrás derrotar de un golpe cuando se abran para dispararte.

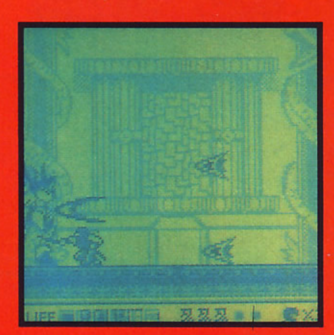


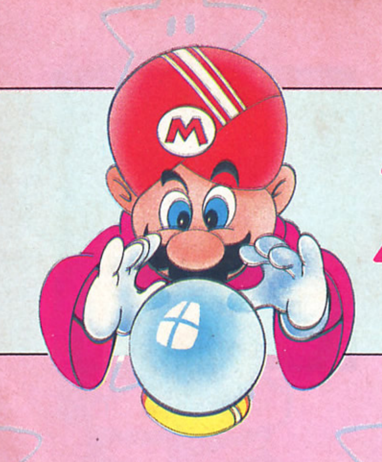
Esta subida es peligrosa, cuélgate de la base para evitar algunos peligros y no olvides tomar la última esfera, ya que es energía.

Ultima batalla.- ¡Al fin!, la batalla con el emperador Garuda ha dado inicio. Cuando te ataque con rayos permanece en cualquiera de las orillas, y cuando se te acerque y dispare un rayo enmedio, pásate rápido del otro lado; después bajará y será el momento de golpearlo varias veces para que Garuda se convierta en robot. Luego de que te dispare 3 rayos, agáchate y te pasará el primero, inmediatamente brinca para evitar el segundo, el tercero pasará arriba de ti, pero mientras pasa el segundo y tercer rayo acércate y golpea a Garuda. Repite esto cuantas veces sea necesario, tratando de no desesperarte, ya que no es fácil.



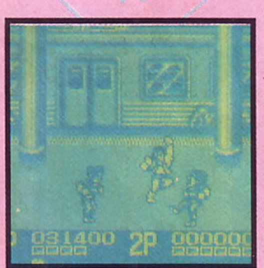






La bolita de cristal

En el CES no sólo vimos juegos de Nintendo y Súper Nintendo, también vimos juegos de Game Boy, ¡Claro! tenemos un reporte de todo lo que vimos ahí.
Al iniciar nuestro recorrido y encontrarnos con **Acclaim**, pudimos observar el Double Dragon II que es una excelente adaptación de la versión de NES. Por otra parte, The Simpsons: Escape from Camp Deadly, marca la incursión de nuestro amigo Bart al formato de Game Boy.



Con otros movimientos y golpes, además de un gran reto.



Bart, en un intento por escapar del campamento mortal.

Más adelante nos encontramos con nuestros amigos de **Capcom**, quienes nos mostraron sus juegos de: Snow Brothers, el cual tiene la misma diversión del hermano mayor de NES; también estuvo La Pequeña Sirenita y Megaman II.

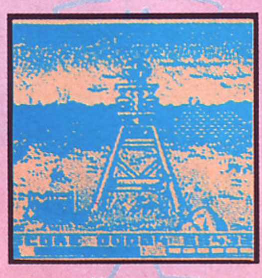


Un juego muy divertido y original en formato portátil.



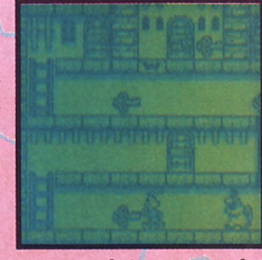
Nuevos enemigos y nuevas retos, misma diversión.

Después nos enteramos que **Hi-Tech Expressions** está preparando la introducción de 2 de sus juegos más famosos para Game Boy: Barbie y Tom & Jerry.
También **Irem** estuvo presente, y en su stand tenían lista la versión para Game Boy del juego "Hammerin'Harry", que resulta tan buena y divertida como la del NES.
Al pasar por el stand de **LJN** pudimos observar 2 secuelas de juegos de Game Boy que son: NBA All-Star Challenge 2 y Spider-Man 2, además de que probamos la adaptación de la película Terminator 2 en versión de Game Boy.



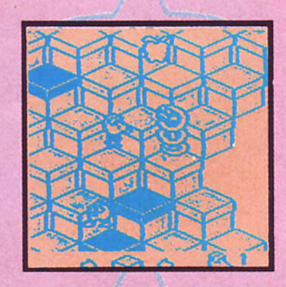
¿Podrá el T-800 acabar con el poderoso T-1000?

Y ya que hablamos de secuelas, no podemos pasar por alto el juego de "Bugs Bunny Crazy Castle II", que lanzará próximamente la compañía **Seika**.



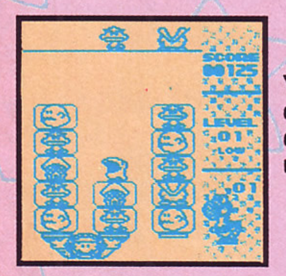
Formidables laberintos retarán tu astucia.

Jaleco nos mostró la versión de Game Boy del juego clásico Q-Bert ¿lo recuerdas?, aquél en el que un personaje de gran nariz debe pisar bloques para cambiarlos de tono. Este juego conserva toda la diversión de las anteriores versiones.

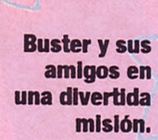


Un éxito en arcadia ahora en tu sistema portable favorito.

Sin duda, uno de los stands que más llamó la atención fue el de **Konami**, ya que ahí pudimos observar muy buenos juegos como Tiny Toons (con otra aventura más de Buster Bunny y sus amigos).
Nintendo presentó su versión para Game Boy del juego "Yoshi", con el ya conocido personaje de las aventuras de Súper Mario, el cual es un cartucho muy divertido, tipo Tetris y Dr. Mario.



Yoshi, destreza y diversión en un solo juego.



Buster y sus amigos en una divertida misión.

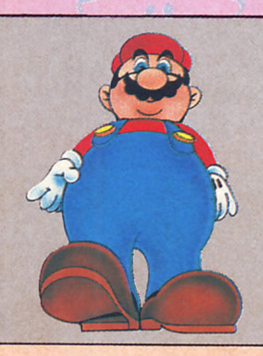


Otro juego interesante y espectacular es el de "Batman, Return of the Joker" de **Sunsoft**, el que nos muestra gráficos y efectos poco vistos en Game Boy, además de tener un excelente audio y una gran acción.



Batman en una de sus misiones más interesantes.

Además de todo esto nos enteramos de algunos juegos que varias marcas tienen planeado lanzar para este 1992, como son: Joe & Mac de **Data East**; **THQ** lanzará a mediados de este año, el cartucho "Pit Fighter" y **Ocean** sus juegos Darkman y Addams Family.
Como podrás darte cuenta, este año estará lleno de sorpresas para ti, pues además de los que ya te mencionamos, los licenciatarios tienen muchos juegos a prueba.
Si tienes tu Game Boy, alégrate por la cantidad de juegos que podrás incluir en tu colección; si no lo tienes ¡qué esperas,! recuerda que esta diversión la puedes llevar a cualquier parte.



LOS GRANDES de GAME BOY







4.-METROID 2
5.-MEGA MAN
6.-NINJA GAIDEN SHADOW
7.-CASTLEVANIA II
8.-THE SIMPSONS
9.-SUPER R.C. PRO AM
10.-BATTLETOADS

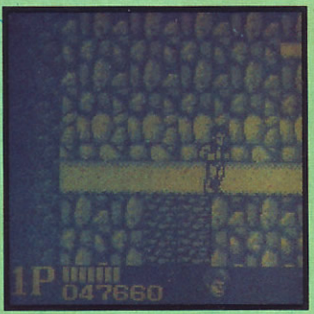


DOUBLE DRAGON

Double Dragon es un juego muy difícil y no puedo pasar el nivel 3. ¡Ayúdenme!
Alberto Bernal

Para eliminar más rápido a los enemigos dales 3 golpes con **A** e inmediatamente presiona **B** para aplicar una patada voladora. Después de llegar al gigante, colócate en la esquina superior derecha, bájate a la orilla cuando se te acerque y poco antes de que se alinee contigo dale una patada con **B** e inmediatamente un golpe con **A**, así lo arrojarás al hoyo. Más adelante sube despacio por una escalera, para que al llegar arriba quedes en la orilla. Ahora los enemigos no te harán daño, sólo dales una patada y un golpe para tirarlos.

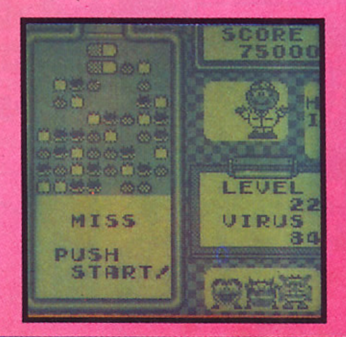




DR. MARIO

Nunca he podido terminar Dr. Mario en 20 High. Creo que es imposible porque sólo hay oportunidad de poner 2 cápsulas y caen muy rápido. ¿Tiene final el juego? Josefina Martínez

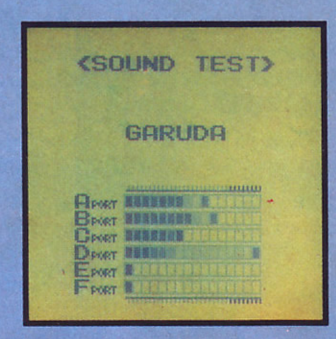
Tienes razón, es muy difícil pero no imposible. La única forma de lograrlo es pensando rápido y tener mucha práctica en niveles más bajos, sobre cómo girar hacia uno y otro lado con **A** y **B** para poder meter las cápsulas por debajo. Spot sólo ha podido terminar hasta el 21 High.



NINJA GAIDEN SHADOW

Tengo Ninja Gaiden I y II, y me sé las claves para el Sound Test. Ahora que compré Ninja Gaiden Shadow para Game Boy probé las claves y no funcionaron; no he visto en ninguna revista la clave ¿ustedes no la tienen? J. Gerardo Rodríguez

Spot se puso a investigar y sacó en exclusiva para ti esta clave inédita: presiona en la presentación al mismo tiempo / Start A y B.





C&M VIDEO
Celebre la Navidad con C&M
TITULO | P/Normal | P/Oferta
CHIP & DALE 29.900 23.900
THE FLINSTONES 30.900 24.900
BEETLEJUICE 26.450 21.200
NINJA TURTLES III 33.000 26.500
ADDMAS FAMILY 28.500 22.800
TOM & JERRY 26.500 21.200
TOKI 12.000 10.500
ROBOCOP III 32.500 26.000
THE SIMPSONS II 33.100 26.500
CONTRA FORCE 28.700 25.000
DOUBLE DRAGON I 22.750 19.000
CAPTAIN SKYHAWK 12.000 9.500
ARRIENDO DE JUEGOS, MÁS DE 150 TITULOS DISTINTOS.
Avda. Manquehue # 477 (entrada principal Marmentini Letelier)
Fono: 2115 213 anexo 26
Vitacura # 3414 Fono: 2429341
Oferta valida hasta el 31 de Diciembre o hasta agotar Stock